N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC



T 02788 - 138 - F: 5,90 €

19 Tests surpuissants : Morrowind • Heroes of Might & Magic IV • F1 2002

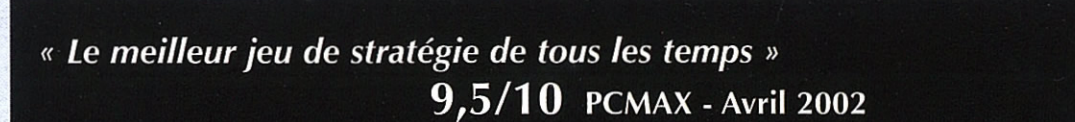
Dungeon Siege • Soldier of Fortune 2... **Matos :** Matrox Parhelia, la carte 3D qui va tout déchirer

Reportage : Tron, enfin un jeu digne du film **Et plein d'autres trucs** sympas comme le fromage

F1 2002

NUMÉRO 138 • JUIN 2002 • FRANCE MÉTROPOLITAINE 5,90 € • ANT-GUY 6,90 € • REU 8,50 € • BEL 5,90 € • CH 11 FS • ALG 500 DA
AND 5,90 € • CDN $ 9,95 • GRE 7,30 € • LUX 5,90 € • MAR 75 DH • MAY 8,50 € • PORT CONT 5,90 € • TOM 1600 F CFP

F1 2002 • MORROWIND • HEROES OF MIGHT & MAGIC IV joystick 138 JUIN 2002 • 5,90 € LE FROMAGE, C'EST BIEN












Développez votre influence sur le monde depuis l'Antiquité jusqu'à nos jours à travers la recherche scientifique, les constructions de monuments ou de musées.

Négociez des traités de paix entre "civilization", des droits de passages sur votre territoire, ou encore déclencher des insurrections dans les cités ennemies.

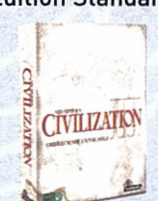
Utilisez de façon optimale vos ressources naturelles afin d'étendre votre puissance; mais attention car une mauvaise utilisation de ces ressources vous amenera, catastrophes naturelles, pollution, changement de climats, ou pires encore....

Politique, Economie, Ecologie, Diplomatie, Culture... De vos décisions dépendra l'avenir de votre Civilisation !!









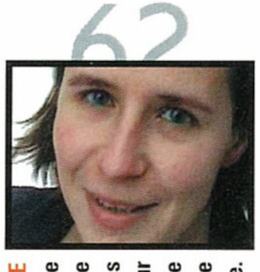
Edition Standard

www.civ3.com

Sommaire

138 JUIN 2002

62



REPORTAGE C'est pas sept ans, mais une année de réflexion sur le jeu vidéo qu'on trouve condensée à la GDC. Des gens et des idées, de la nourriture ludique pour l'année qui vient : voici le reportage de Wanda-la-globe-trotteuse à la Game Developper Conference.

76

TESTS Morrowind, Heroes of Might & Magic IV, Soldier of Fortune 2, Dungeon Siege : dites donc, il s'est pas foutu de notre gueule le Père Noël cette année. Hmm ? c'est déjà l'été ? Encore mieux, on aura plus de temps pour y jouer.

126



MATOS Quel rapport entre la réflexion de la lumière sur les cristaux de glace et les cartes vidéo ? Le Parhelia-512, pardi, le nouveau GPU signé Matrox que nous détaille notre bon doc' Caféine, entre deux intox alimentaires.

142



RÉSEAU Il y en a pour tous les goûts, dans la rubrique Réseau ce mois-ci : duels au sabre et pouvoirs de la Force avec Jedi Outcast, sueurs froides et armes automatiques dans Ghost Recon, et toujours l'infatigable Counter-Strike, en version 1.4.

154



REPORTAGE Ah là là, « Tron », le film de quand on était petits, que de souvenirs. Pour les grands nostalgiques et les autres, voici le futur FPS de Monolith, basé dans l'univers de « Tron ». Woah ! j'espère qu'il y aura des motos.

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SA au capital de 42 000 euros, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
SIÈGE SOCIAL : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
RÉDACTION : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
PRÉSIDENT DIRECTEUR GÉNÉRAL : Christine Lenoir
DIRECTEUR DÉLÉGUÉ : Pascal Traineau
PRINCIPAL ACTIONNAIRE : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
DIRECTRICE DE LA PUBLICATION : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
DIRECTEUR DE LA RÉDACTION : Olivier Scamps (oscamps@hfp.fr)
RÉDACTEUR EN CHEF : Jérôme Darnaudet (jdarnaudet@hfp.fr)
RÉDACTEUR EN CHEF-ADJOINT : Stéphane Hébert
SECRÉTAIRES DE RÉDACTION : Sophie Prétot avec l'aide de Viviane Fitas et Géraldine Humphries
CORRECTRICES : Anne Pavan et Sonia Jensen
SECRÉTAIRE : Nathalie Brun
NEWS : Toute l'équipe
BÊTA-VERSIONS : iansolo, Kika, Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
TESTS : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), iansolo (Olivier Aubin), Ivan le fou (Ivan Gaudé), Kika (Céline Guise), Monsieur Pomme-de-terre (Laurent Sarfati), Pete Boule (Pierre le Pivain)
RUBRIQUE MATOS : Doc Caféine (Arnaud Chaudron)
REPORTAGES : Wanda (Mathilde Remy), Pete Boule, Kika, Ackboo

LA MAQUETTE
DIRECTEUR ARTISTIQUE : Stéphane Noël
2E RÉDACTRICE GRAPHISTE : Sonia Nini
MAQUETTISTES : Catherine Branchut, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Suzie Gorini, Nicolas Lainé, Aline Saussier, Joseba Urruela
CORRECTEUR PHOTOGRAPHIQUE : Stéphane Leclercq
ILLUSTRATEUR : Didier Couly
ICONOGRAPHE : Rémi Aumeunier

PUBLICITÉ/PROMOTION
DIRECTRICE COMMERCIALE : Claudine Lefèbvre (01 41 34 87 25) cllefebvre@hfp.fr
DIRECTEUR DE PUBLICITÉ : Antoine Tomas (01 41 34 86 93) atomas@hfp.fr
DIRECTEUR DE CLIENTÈLE : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) jfeneux@hfp.fr
CHEF DE PUBLICITÉ : Benoît Leoty (01 41 34 87 13) bleoty@hfp.fr
ASSISTANTE DE PUBLICITÉ : Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)
PROMOTION : Anne Levavasseur (01 41 34 88 16) alevavasseur@hfp.fr

ABONNEMENTS
ABONNEMENTS : BP50 002 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) France : 39,90 euros.
Tarif étranger sur demande au 01 55 63 41 15
ANCIENS NUMÉROS : 03 20 12 86 01
Promévente 08 00 19 84 57
PHOTOGRAVURE : Compo Imprim - Hafiba
IMPRIMÉ PAR : Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant
DISTRIBUTION : Transport Presse
Ce numéro comporte un encart abonnement broché et un encart abonnement jeté entre les pages 146 et 147, un supplément de 32 pages et deux CD-Rom gratuits jetés en couverture ainsi qu'un supplément de 32 pages sur Warcraft III Reign of Chaos qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
RESPONSABLE : Frédéric Garcia
CENTRE SERVEUR : Nudge Interactive
RÉALISATION DU CD-ROM : Bob Obrenic, Lord Casque Noir, Gana (Mickael Sarfati)

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution

Couverture : F1 2002 © EA Sports

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE



Sommaire Cd-rom

#138

DÉTAIL DU CD-ROM

Alors ça, c'est un bon mois comme on les aime.

exclusives ? Ça en jette, non ? Dungeon Siege,

rien que du super soft. Bon, il vrai que concernant

Mais les fans du Tour de France sont plus nombreux

non plus avec de grosses sorties comme

ras le cake des Mods, et on va se calmer

par vous, amis lecteurs, eh bien ce sont les

tout à coup. Si nous laissions tomber

ne vous inciterait pas à essayer d'autres styles

que Counter dans la vie. Attention, je ne dis pas

mais les faits sont là, vous êtes quand même

N'oubliez pas non plus qu'en début d'année

pour les remplacer par un DVD. Prévoyez donc

Lord Casque Noir

DirectX 8.1

Les démos des jeux Windows 95/98/2000 et XP de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 8.1.

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 98/Me/XP. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 64 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 600, de 128 Mo de RAM, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 800x600, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

Le contenu

DES CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche Esc ou bien sur Alt-F4.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création ? N'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdrom@joystick.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD-Rom, 124 rue Danton, TSA51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Comment quitter l'interface ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.



Contenu du CD n°1

Remarque : Un MOD ajouté au dernier moment pour Unreal Tournament : Defence Alliance Bêta 1.0, se trouve sur le CD n°1 dans le répertoire \DATA\MODS

Les démos exclusives

DIRECTX 8.1 : La version installable depuis l'interface est la version destinée à Windows 98/Me. Vous trouverez dans le répertoire la version NT et 2000, DirectX 8.1 étant déjà intégré à XP.
Répertoire \DATA\DIRECTX8
Cliquez sur DX81FRN.EXE (version Windows 98/Me)
Cliquez sur DX81NTFR.EXE (version Windows NT 4/2000)

QUICKTIME 5 : Répertoire \DATA\QUICKTIME5
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.

LES DÉMOS : Répertoire \DATA\DEMOS

CYCLING MANAGER 2

Genre : Sport
Éditeur : Focus Home Interactive
Système : Windows 9x/Me/2000/XP, Direct3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\CYCLING MANAGER du CD1 et cliquez sur CYCLINGMANAGER2DEMO.EXE.

Remarque

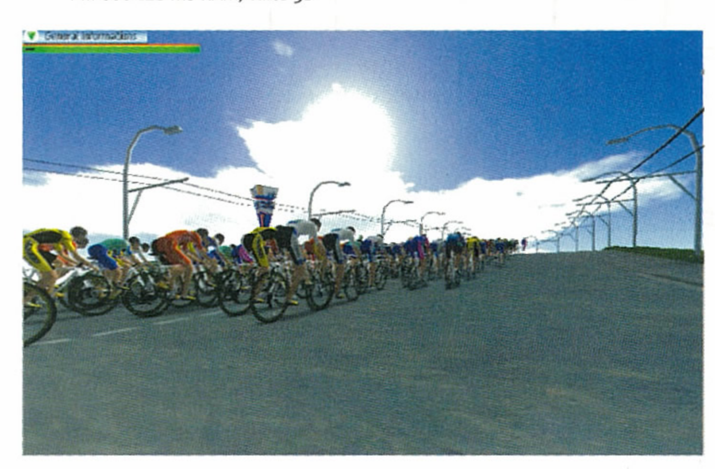
Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Cycling Manager 2 Demo.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM, carte 3D











DUNGEON SIEGE

Genre : Diablo like
Éditeur : Microsoft
Système : Windows 9x/Me/2000/XP, Direct3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMO\DUNGEON SIEGE du CD1 et cliquez sur DSDEMO.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

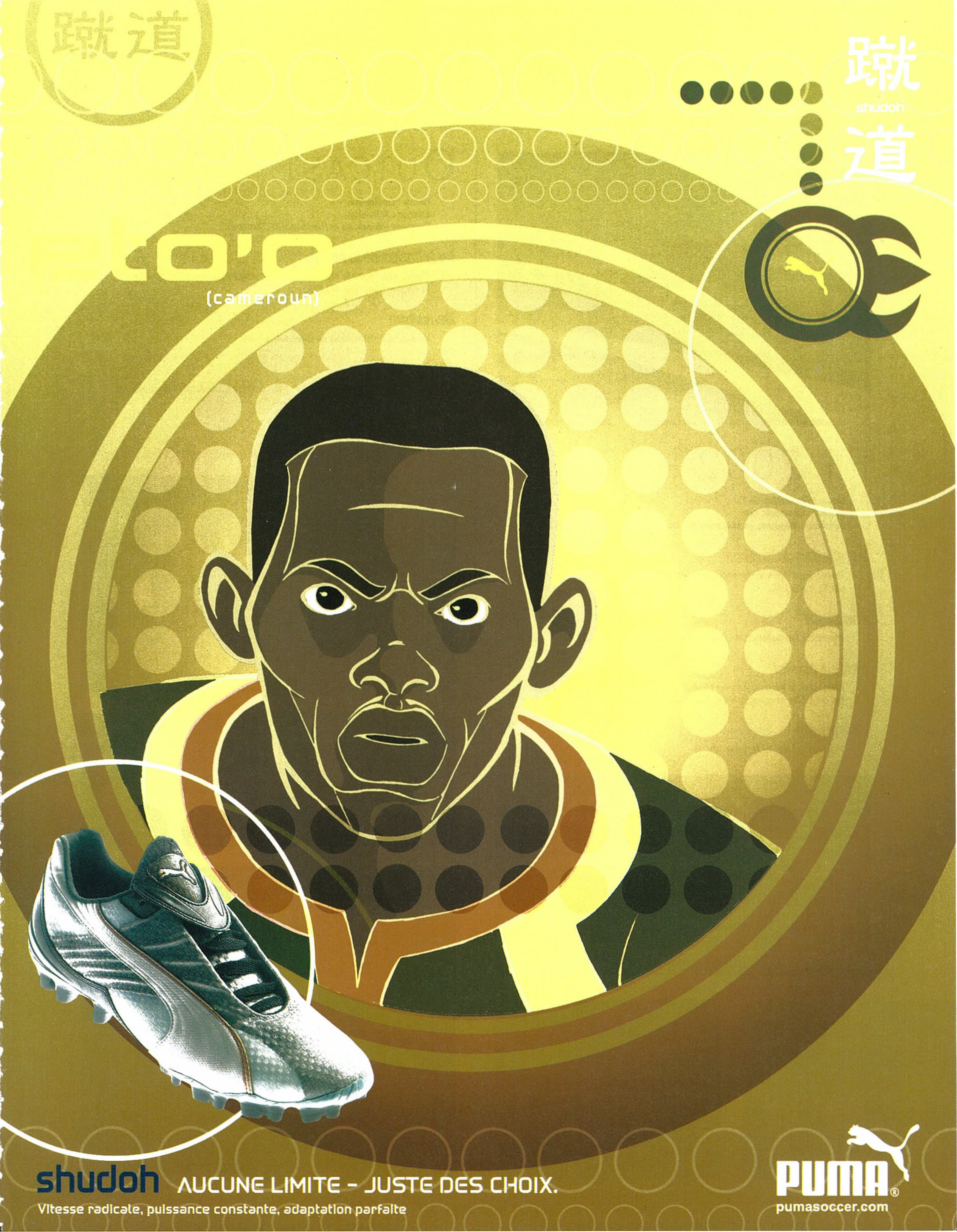
Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Dungeon Siege Demo. Pour avancer, clic gauche, pour vous battre, clic droit. Un tutorial sous forme de tips vous indique les différentes touches.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM, carte 3D




蹴道
蹴
shudoh
道
to'o
(cameroun)
shudoh AUCUNE LIMITE - JUSTE DES CHOIX.
Vitesse radicale, puissance constante, adaptation parfaite
PUMA®
pumasoccer.com



Les démos exclusives



F1 2002

Genre : Simulation de F1
Éditeur : Electronic Arts
Système : Windows 9x/Me/2000/XP, Direct3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\F12002 du CD1 et cliquez sur F1_2002.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez EA Sports. Pour configurer les contrôles et connaître les touches, allez dans le menu option.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM, carte 3D







Jedi Knight II : Outcast

Genre : Quake like
Éditeur : Activision
Système : Windows 9x/Me/2000/XP, Direct3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\JEDIKNIGHT2 du CD1 et cliquez sur JK2DEMO.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

Mode d'emploi

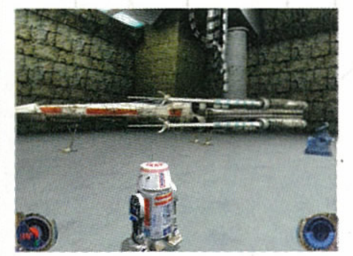
Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez LucasArts. Pour configurer les touches, allez dans le menu option.

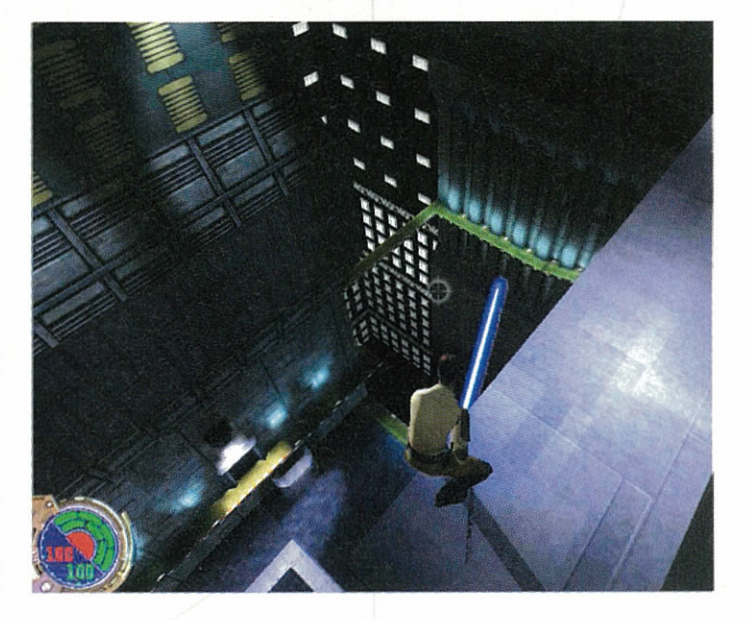
Config mini

PIII 600 128 Mo RAM, carte 3D









STAR WARS
EPISODE II

NOKIA 3410

En toi, la Force tu trouveras

Ingénieux. Indépendant. Mystérieux. Comme toi ? Rejoins sans tarder Jango Fett dans les salles obscures à l'occasion de Star Wars, l'épisode II : une nouvelle expérience t'attend ! Alors prépare-toi dès maintenant à recevoir la force de ton héros en personnalisant ton mobile sur www.nokia.fr

Et profites-en pour découvrir les nombreux pouvoirs du Nokia 3410, le téléphone qui te permet de télécharger directement de nouveaux jeux ou des applications via le WAP[1].

NOKIA
STAR WARS

Club NOKIA

Tu as aimé le film ? Vis l'expérience jusqu'au bout grâce aux jeux, aux logos et aux sonneries de la saga Star Wars à télécharger[2] en exclusivité sur **www.club.nokia.fr**

NOKIA
CONNECTING PEOPLE*

www.nokia.fr





Les démos

Remarque : pour le bon fonctionnement de l'interface, installez DirectX 8.1a se trouvant sur le CD n° 1, si ce n'est déjà fait.

FIFA 2002

Genre : Sport
Éditeur : Electronic Arts
Système : Windows 9x/Me/2000/XP, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\FIFA2002 et cliquez sur FIFAWC2002.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

Mode d'emploi

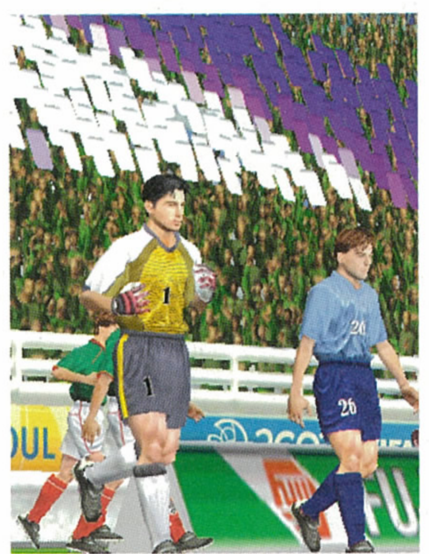
Placez-vous dans le répertoire C :\JOYSTICK\FIFA2002 et cliquez sur FIFAWCDEMO.EXE. Pour configurer le jeu, lancez une partie et faites Echap. Le menu apparaît.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM, carte 3D









Roland Garros 2002

Genre : Sport
Éditeur : Wanadoo
Système : Windows 9x/Me/2000/XP, Direct3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ROLAND GARROS 2002 du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

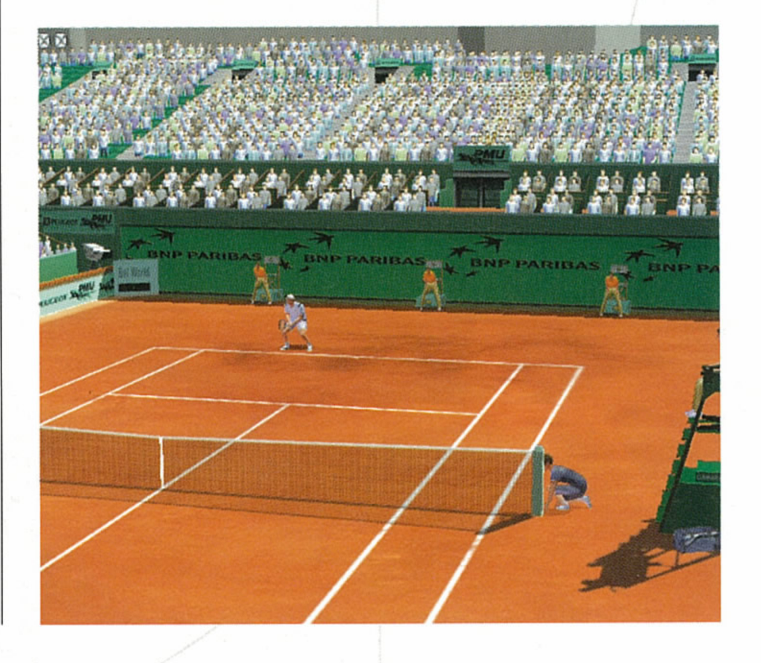
Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Roland Garros 2002. Pour configurer vos touches, allez dans Roland Garros 2002 Config.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM, carte 3D



Virtua Tennis

Genre : Sport
Éditeur : Sega
Système : Windows 9x/Me/2000/XP, Direct3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\VIRTUA TENNIS du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

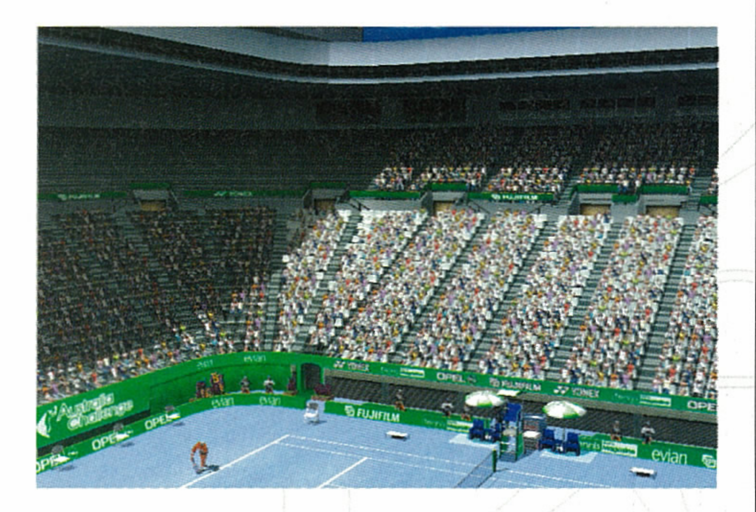
Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Sega. Pour connaître les touches, lancez Virtua Tennis Configuration.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM, carte 3D



Stealth Combat : Ultimate War

Genre : Stratégie temps réel
Éditeur : Cryo
Système : Windows 9x/Me/2000/XP, Direct3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\STEALTH COMBAT du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.1.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Stealth Combat-Ultimate War-Demo. Pour configurer les touches, allez dans le menu Option puis sélectionnez Input Device.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM, carte 3D



Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse.
En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 20 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par l'un des gestionnaires d'archives se trouvant dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ ou UTILITAIRES du CD n°2 (rubrique Pharmacie ou Utilitaires de l'interface). L'installation d'un de ces logiciels effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, ou bien à utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, et à en extraire son contenu.



Contenu du CD n°2

Remarque : Vous trouverez à la racine du CD, un répertoire « Rubrique Utilitaires » contenant tous les utilitaires testés dans la rubrique du même nom se trouvant dans le magazine.

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

Remarque : Un MOD ajouté au dernier moment pour Unreal Tournament : Defence Alliance Bêta 1.0, se trouve sur le CD n°1 dans le répertoire \DATA\MODS

Les sharewares et autres fichiers

LES SHAREWARES AUDIO

Répertoire \DATA\SHAREWARES\AUDIO

ac20.exe	AudioConvert v2.0
G3C_v3.0.exe	Guitar Chords Crash Course 3.0
Men_In_Black_II_Visualizer.exe	Plug-in visual Winamp
winamp280a_full.exe	Winamp 2.8a

LES SHAREWARES COMMUNICATION

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

3dftp50.zip	3D-FTP 5.01
dynsite.zip	DynSite v1.11 Build 617.5
getip1.5b3.exe	Get IP 1.50 Bêta 3
getrt45d.exe	GetRight 4.5d
ncsetup.exe	NetCaptor 7.0 Final
tb160j.rar	The Bat! 1.60i

LES SHAREWARES DRIVERS

Répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS

Aucun driver ce mois-ci.

LES SHAREWARES GRAPHISME

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

Vous trouverez dans ce répertoire des dizaines de fonds d'écran qui ne sont pas répertoriés ci-dessous, faute de place, ainsi que les fichiers suivants :

iview370.exe	IrfanView v3.70
mattgorecki.zip	3 images
Setup.exe	Jpeg Duper
stgthumb.exe	STGThumb v1.63
wb33_pub.exe	WindowBlinds 3.3

LES SHAREWARES JEUX

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

cartyc128fr.zip	Patch Car Tycoon 1.28 (français)
countervf1004.exe	Counter-Strike 1.4 version française
cs_italy2k.zip	Carte-Counter
ddozenmap1.zip	Deadly Dozen map pack #1
frontline15.exe	Front Line Force 1.5 (HL)
grdsmulti.zip	Ghost Recon : Desert Siege multiplayer fix
hearts.zip	Jeu lecteur : Hearts
jk2editingtools.zip	Éditeur pour Star Wars Jedi Outcast
kamq3dark.zip	Map pour Quake 3
kamq3dm2.zip	Map pour Quake 3
patchbetav124eu.zip	Patch Moto Racer III 1.2.4.1 (bêta)
ra2exp3.zip	Map pack Alerte Rouge : Yuri's Revenge
tacops315mod.exe	Tactical Ops 3.15
WormsHl-b2-fr.exe	WormsHL bêta 2.0

LES PATCHES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

ahlbeta5_1.zip	Action Half-Life Fix 5.1
bo2pc102.zip	Blood Omen II 1.02
Hlvf1109.exe	Half-Life 1.1.0.9 version française
JKIIUp5_6.exe	Jedi Outcast 1.03 version américaine
q3f_210.zip	Quake III Fortress 2.1
rct187fr.zip	RollerCoaster Tycoon 1.08.187
renegade1030f.zip	Command & Conquer : Renegade 1.030
s3winxp160.zip	Settlers III Windows XP fix
wbc2v103f.zip	Warlords Battlecry II 1.03
wk10to12fr.zip	Warrior Kings version 1.2

LA PHARMACIE

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

Outils de desinfection.zip	19 outils anti-virus
powarc70208.exe	PowerArchiver 2001, 7.02.08
winhex.zip	WinHex 9.97 Bêta

LES SHAREWARES UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

aaw.exe	Ad-aware 5.81
bootxpsetup.exe	BootXPv2.1
dxb21b4e.exe	DirectX Buster 2.1 Beta 4 Build 40
hotcpu.exe	Hot CPU Tester Pro 3.3
mvPCinfo.zip	PC Information v1.40
nvrt_02a.zip	NVRefreshTool Version 0.2a
PopUpCop.exe	PopUpCop 1.2.0.24
UltraMon20b7.msi	UltraMon 2.0 Bêta 7
wintabs20.exe	WinTabs v2.02
zoomplayer260b2.zip	Zoom Player 2.60 Bêta 2


SEUL
VOUS N'AVEZ
AUCUNE CHANCE...
TEAM FACTOR
...EN ÉQUIPE
VOUS ÊTES PLUS FORT
QUE TOUTE UNE ARMÉE
PC CD
Engagez-vous dans les forces spéciales, votre sens tactique et vos réflexes seront mis à rude épreuve. Opérez dans les zones les plus dangereuses de la planète. Réaliste, palpitant : plongez dans l'action et découvrez la redoutable efficacité du travail en équipe.
• 12 missions solos, 40 armes, des graphismes et environnements très détaillés.
• 1 mode multi-joueurs exceptionnel : jusqu'à 30 joueurs via internet et 60 en LAN.
• 4 catégories d'équipiers : soldat, artificier, éclaireur et sniper.
www.codemasters.com
Codemasters
GENIUS AT PLAY
JOUABLE EN RESEAU SUR GOA.com
7FX
Singularity SOFTWARE
© 2002 The Codemasters Software Company
the property of their respective owners



Opération Flashpoint, *NOUVELLE ÎLE, NOUVEAU VÉHICULE*

Et revoici celui que vous attendez fébrilement, comme tous les mois, depuis un an et demi, j'ai nommé le patch/add-on pour Opération Flashpoint. Que les amateurs de cette rubrique se réjouissent : je suis en pourparlers avec le nouveau rédac chef afin de supprimer le cahier soluces au profit de 32 pages uniquement consacrées à ce jeu tchèque (ndlr : Bien sûr. On pourrait également rajouter 800 pages, 20 CD et un slip. Arctor est un idiot, comme Ta Race d'ailleurs !). Donc, des nouvelles bientôt, à moins qu'on retrouve mon cadavre dans la Loire, criblé de balles. Bohemia Interactive a enfin offert ses outils de développement à une poignée de développeurs d'add-ons. On devrait voir les fruits de leur boulot dans les mois qui viennent avec des extensions prometteuses. En attendant, on trouve çà et là des choses sympatoches, comme cette île totalement inédite : http://ofpinternals.megaforums.ru/index.php (100 Ko). En attendant de pouvoir trouver les tools, allez voir le remarquable tutorial sur ces nouveaux outils à la même adresse. Dans le même style, un nouvel avion (Hawk au http://ofp.kege.cjb.net).





Civilisation 3 *PATCH 1.21F*

Et hop ! un patch pour Civilisation 3, une digne suite de la saga à Meier, offrant enfin une alternative viable à Call to Power. D'après l'ami Ackboo, qui a déjà envahi le monde virtuellement une demi-douzaine de fois (on lui doit notamment cette baisse importante du cours des Kinder Bueno pour lutter contre la faim dans le monde), il y a deux trucs totalement importants qui se dégagent de ce nouveau patch. Tout d'abord, une lutte contre la corruption rendue plus facile grâce à des stations de police et des tribunaux plus efficaces. Vu les malus important aux ressources que cette engeance apporte, ce sera désormais un peu plus simple de faire front. Le deuxième truc qui va encore nous aider à chômer, c'est une meilleure I.A. gérant les gouverneurs des cités. À l'instar des anciens opus, ce sont ces messieurs qui s'occupent de gérer la ville, les ressources, la démographie, la construction ou la conscription. Côté fioritures, ça se compte par poignées de dix : bonus sur la page des unités, bombardements rendus létaux sur les cibles maritimes ou terrestres (à partir de la mer), possibilité de personnaliser le joueur dans le menu de l'éditeur, réglage du coût de maintenance des greniers avec les pyramides et des casernes avec l'art de la guerre, suppression d'un bug de mouvement et de combat avec des pions empilés. Les unités aériennes resteront désormais en interception et ce même si leur porte-avions a bougé entre-temps. Ce patch de 8,5 mégas se trouve au ftp://ftp.infogrames.net/patches/civ3/Civ3v121f.exe

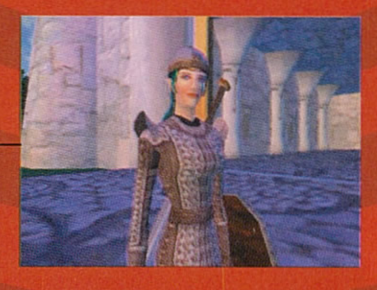
patches

Bob Arctor

Bientôt les vacances. Ah zut, nous ne sommes qu'en mai. Bon, pas question que ce fabuleux blabla d'intro se perde dans la géhenne et donc, habituez-vous, car vous aurez le même jusqu'à ce que je prenne mes billets d'avion.

Dark Age of Camelot *V1.49B.*

Dark Age of Camelot se dote prochainement d'un nouveau patch corrigeant quelques trucs essentiels, me dit-on. Au menu des corrections : il est désormais impossible d'envoyer ses familiers dans les zones interdites aux joueurs (comme à travers les murs, nous précise le readme). Les monstres paralysés ne pourront plus avancer à une vitesse normale, si vous vous éloignez d'eux tels de grands timides. Il sera possible d'aller au-dessus de 1 000 dans une trade skill. Pour le moment, on ne gagnera aucun nouveau titre avec cela, mais ça changera plus tard. Mythic distribuera ce patch à travers l'updater.





Jedi Knight II *PATCH 1.03.*

Et zou, premier patch pour Jedi Knight II qui introduit (façon de parler) 4 cartes multijoueur de duel avec support des bots. Il supporte aussi l'EAX 3.0 et OpenAl, et corrige un certain nombre de bugs que je ne peux pas vous énumérer car je n'ai pas tellement la plac.. Vous voyez ! Dispo au www.3dgamers.com/ad/welcome/avault/dl/games/jedioutcast/jkiiup5_6.exe.html (7 mégas)

Maintenant,
on arrête de rigoler.













Allez, attaquons directement les choses sérieuses, sans chichi, sans blabla, sans tinelles. Ha ha, la déconne, toujours la déconne... Oui, je sais, c'est la petite forme aujourd'hui. Bon, on se souvient tous des frasques qui ont entouré la sortie de F1 2001 (dites oui, merci), en raison de cette histoire d'incompatibilité avec certains drivers GeForce. Pour F1 2002, EA Sports se devait de rattraper le coup en proposant un produit irréprochable (même si les ingénieurs de Nvidia semblent en partie coupables dans cette affaire). Dont acte. Comme vous le savez si vous êtes un habitué des productions EA Sports, chaque nouvelle simulation est plus une mise à jour technique et contractuelle (licence officielle oblige) du titre de l'année passée qu'autre chose. F1 2002 n'échappe pas à cette règle puisqu'il s'agit principalement d'une mise à niveau des organes vitaux de F1 2001 : moteur 3D, moteur physique, écuries en lice, topographie des circuits. Quoi qu'il en soit, simple mise à jour ou bretzouil de glangloupox (espèce assez rare de gengituzok), le résultat se pose là. Non, là plutôt. Voilà, ici c'est bien, c'est sa place : F1 2002 s'impose comme le nouveau maître-étalon des simulations de F1. En attendant le putsch éventuel de Grand Prix 4, cela va sans dire...





Votre œil averti remarquera la réflexion du décor de gauche dans les vitres de l'immeuble de droite.

Une interface totalement remaniée

Un des gros reproches que l'on pouvait exprimer à l'encontre de F1 2001 était son interface lourdingue. Lourdinguitude particulièrement flagrante lors des phases de réglage de la voiture, en raison du nombre d'écrans séparant les menus de setup des essais en piste. Alors plutôt que de la rafistoler avec des bouts de scotch ici et là, les développeurs ont préféré achever l'interface disgracieuse en repartant à zéro. Et grand bien leur en a pris, puisque l'on peut enfin accéder directement aux écrans qui nous intéressent. Et ce quelque soit notre position dans l'arbre des menus. Comme je sens que vous êtes en mal d'exemples concrets, en voici un : après avoir rentré votre nom, choisi votre nationalité et votre écurie, une rangée d'icones divers et variés apparaît en bas de l'écran. Comme à l'accoutumée, ils renvoient vers le réglage de la difficulté, la configuration des contrôles ou des options graphiques, etc. Imaginons maintenant que vous ayez tout configuré, et que vous décidiez

par Fishbone

GENRE : SIMULATION DE F1
POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM
CONFIGURATION JOUABLE :
PIII 500, 256 MO RAM
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : EA SPORTS G.-B.
TEXTE ET VOIX : VF
MULTIJOUEUR : RÉSEAU LOCAL - OUI
INTERNET SERVEUR - OUI



F1 2002

Ce mois de juin nous promettait un match au sommet entre deux grosses pointures de la simulation automobile, mais le Dieu des jeux en retard en a décidé autrement. En attendant qu'un certain Geoff Crammond's Grand Prix 4 daigne montrer un bout de son aileron (on n'ose même plus parler du fantomatique F1 Racing Championship 2 d'Ubi Soft), F1 2002 profite du manque de concurrence pour s'octroyer le titre de grand champion en chef. Notez que cela n'enlève rien à ses qualités intrinsèques, mais on aurait quand même préféré que la victoire se joue ailleurs que dans les stands…



Le port de Monaco, modélisé aux petits oignons.

de lancer une course. Hop, vous attendez un peu pendant le chargement... grut... grut... grut... (bruit de disque dur)... gruuuuuuuuuutt (dites donc, il est pas super-rapide votre disque...)... grut... grut... plop. Ah, enfin ! Un ultime menu apparaît, et vous n'êtes plus qu'à un clic du lancement du jeu. C'est alors que vous décidez de changer un des contrôles, comme ça, parce que vous êtes un ouf dans votre tête. Disons la touche pour regarder derrière, au hasard. Eh bien, pas la peine de s'ouvrir les veines en attendant de revenir sur le menu principal (je rappelle que votre disque dur rame sa mère), car l'icone de configuration des commandes est toujours présent en bas de l'écran. Même topo pour les réglages de la caisse : vous mettez votre zone dans les nombreux réglages (encore plus nombreux qu'avant, avec entre autres la gestion du régime moteur), et Shazam, un seul clic suffit pour vous retrouver sur la piste, prêt à savourer vos ingénieuses modifications sans attendre. Ça n'a l'air de rien comme ça, mais ça vous change la vie, croyez-moi. Tenez, puisqu'on en est à parler réglages, j'ai l'honneur de vous confirmer l'arrivée de la télémétrie. Comme je vous l'expliquais dans la bêta-version du mois dernier, cette télémétrie a une histoire particulière puisqu'il s'agit d'un programme amateur développé initialement par un fan de F1 2001. Les développeurs conquis ont décidé de proposer ce soft ad hoc, car il présente le triple intérêt d'être déjà connu (et maîtrisé) par la communauté de F1 2001, d'être très complet, et enfin de ne pas être gourmand en ressources. Eh oui, « F1 2002 Telemetry » est un programme extérieur à F1 2002, qui s'exécute dans une fenêtre Windows en tâche de fond. Un simple clic sur un icone permet de basculer du jeu à la télémétrie, heureusement sans planter une fois sur deux (ce qui était le cas avec F1 2001). Une jolie histoire que cette histoire, non ?

Notez le léger effet de flou sur les rétros.



Les voitures ont beaucoup gagné en polygones, le casque des pilotes aussi.







Dépoussiérage de printemps...

On vient de le dire, F1 2002 est principalement une grosse mise à niveau de F1 2001. Commençons par le graphisme, qui a beaucoup gagné en textures et en... facettes (ça y est, cette impression de « déjà écrit » ressurgit au fond de moi... Gérard, fais quelque chose, merde ! - Gérard, c'est mon copain le cocker invisible - Ah ça, pour se taper de la croquette spectrale, monsieur ne se fait pas prier ! Mais quand il s'agit d'aider les mortels dans la détresse, y a plus personne ! Vache de cocker va... Les circuits regorgent d'objets 3D dans tous les sens, en haut, en bas, dessus, derrière, et aussi en travers (je sais, j'en fais un peu trop...). Je vous ferai grâce de la description détaillée de ces derniers (et vous en ferez de même avec moi), mais sachez que votre nerf optique n'est pas près de se la couler douce. Entre les nanas de la grille de départ, les bâtiments aux vitres réfléchissantes, les grillages, les pubs, les vibreurs, les stands, les camions, les ponts, les barrières, les drapeaux, et que sais-je encore, la différence quantitative avec F1 2001 est nettement visible. En ce qui concerne les

Leadtek

WinFast A250 Ultra TD

Révolutionne la 3D, voir c'est croire

Bi-ventilateurs
Avec filtre anti-poussières

Jeux 3D, T&L et DirectX8
Winfast DVD de Leadtek
Gunlok et Dronez inclus (version complète).
True Internet Color, Clorific, 3Deep, Cult3D

http://www.leadtek.com.tw

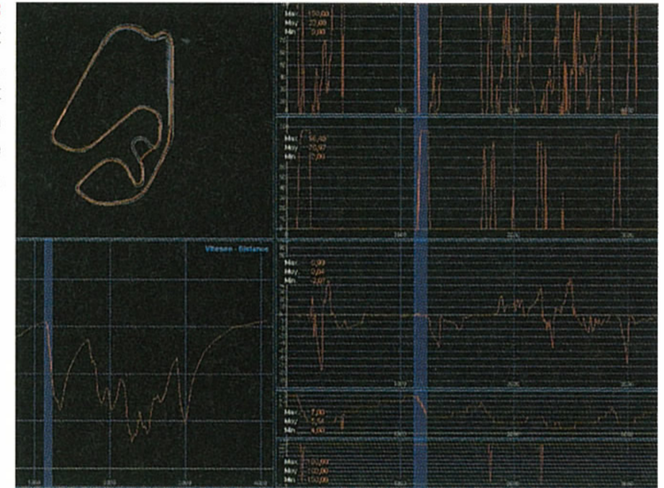
- Bi-ventilateurs avec filtre anti-poussières
- Parfaite stabilité en overclocking grâce au pilote Winfox II
- GPU nVIDIA GeForce4 Ti4600
- Sortie TV avec résolution jusqu'à 1024x768
- 8 filtres réglables, pour une meilleur qualité visuelle
- Possibilité d'augmenter la fréquence mémoire de 300 Mhz à 800 Mhz
- Incroyable vitesse de calcul 3D
- 1.23 Trillion d'opération / sec

Winfast A250 Ultra TD
nVIDIA GeForce 4
Ti 4600
128 Mo DDR

Winfast A250 TD
nVIDIA GeForce 4
Ti 4400
128 Mo DDR

Winfast A170 DDR TH
nVIDIA GeForce 4
64 Mo DDR





La télémétrie : pratique et complète, il s'agit pourtant d'un programme amateur.



Mon Dieu qu'elle est belle... Hein Gérard !

TIPS TECHNIQUE

L'antialiasing n'est pas du genre à faire de cadeaux au frame rate, notamment lors des séquences de replays. N'hésitez pas à le désactiver pour gagner notablement en performance.

voitures, celles-ci ont également profité de la grande promo sur les polygones. La modélisation des carrosseries est très précise (déflecteurs aérodynamiques, échappements, antennes), et les courbes généralement plus douces (le casque des pilotes, les lignes des voitures, etc). On regrettera que certains virages soient angulaires, à l'instar de ceux d'entrée et de sortie des stands. On notera, en revanche, que les disques de freins rougissent (enfin !) lors des freinages, même s'il s'agit plus d'un subterfuge de palette que d'une véritable modélisation. Enfin, on tirera un grand coup de chapeau aux textures dans leur ensemble, qui ont gagné en nombre, en variété, et surtout en finesse. Le revêtement des pistes est à ce sujet fort réussi, car rempli d'imperfections qui le rendent assez crédible. Sans parler du nombre impressionnant de bosses qui composent les tracés, un régal pour vos cyberlombaires.

...à tous les étages...

Techniquement parlant, le moteur 3D a lui aussi été boosté. Normal me direz-vous, il faut pouvoir animer toutes les bonnes choses dont on vient de parler. Mais l'optimisation suscitée ne se limite pas à conserver un frame rate honorable malgré cette surcharge graphique. Divers problèmes ont été résolus, comme les ralentissements dus aux effets de particules (la fumée dégagée par les pneus, ou encore les nuages de poussière lors des sorties de piste), ou bien la disparition des voitures devant vos yeux (à une certaine distance). Certes, les voitures perdent rapidement en détails lorsqu'elles s'éloignent de vous, mais elles ne s'évaporent plus brusquement comme mes économies chez un concessionnaire automobile allemand. Quelques petits gadgets esthétiques ont été implémentés, à l'instar des arbres ou des drapeaux qui oscillent sous l'effet du vent. L'énergie cinétique des pièces arrachées en cas de collision est bien foutue, à l'image des pneus rebondissant de façon réaliste contre les objets rencontrés (barrières, voitures, etc.). La gestion de la météo reste en revanche décevante bien que dynamique, les nuages d'eau soulevés et l'effet de pluie proprement dit n'étant pas convaincants. De plus, la texture de la piste ne change pas à cette occasion (seules des traces de pneus apparaissent), sans même parler de l'absence de flaques d'eau ou de l'assèchement des trajectoires. Les avaries mécaniques sont bien évidemment gérées, comme la casse de la boîte de vitesses ou bien du moteur. Reste à parler de l'I.A. des pilotes, qui s'est quelque peu assagie depuis F1 2001 : le nombre de concurrents présents à l'arrivée est désormais plus en adéquation avec la réalité, à savoir plus important. L'I.A. est d'un niveau tout à fait honorable en course, les adversaires réagissant plutôt bien aux imprévus que vous ne manquerez pas de déclencher. On constate toutefois quelques invraisemblances de comportement, comme cette voiture

Les disques de freins rougissent au freinage. Enfin !





Pas super-jouable comme vue, mais effet garanti lors des replays.



NOKIA 3410

En toi, la Force tu trouveras

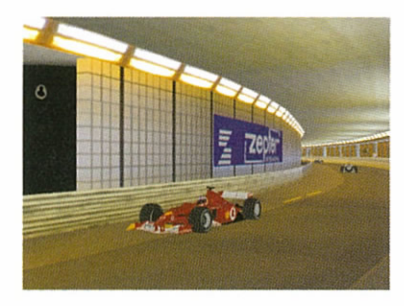
Courageuse. Fascinante. Compétente. Comme toi ? Rejoins sans tarder Zam Wesell dans les salles obscures à l'occasion de Star Wars, l'épisode II : une nouvelle expérience t'attend ! Alors prépare-toi dès maintenant à recevoir la force de ton héros en personnalisant ton mobile sur www.nokia.fr

Et profites-en pour découvrir les nombreux pouvoirs du Nokia 3410, le téléphone qui te permet de télécharger directement de nouveaux jeux ou des applications via le WAP[1].

Club NOKIA

Tu as aimé le film ? Vis l'expérience jusqu'au bout grâce aux jeux, aux logos et aux sonneries de la saga Star Wars à télécharger[2] en exclusivité sur **www.club.nokia.fr**

NOKIA
CONNECTING PEOPLE*





Un peu de technique

*Je l'avoue, j'ai testé F1 2002 sur une vraie machine de bourge-aristocrate-nouveau-riche-parvenu : un P4 à 2,2 GHz équipé d'une GeForce4 Ti4600 avec de la RAM Bus aux fesses. Alors évidemment, dans ces conditions, pas de problème pour faire tourner le soft en 1280x1024, toutes options dehors, antialiasing * 2. Toutefois, une machine plus modeste, genre Athlon 1,4 GHz, épaulée par une GeForce3 Ti 200, relève correctement le défi, pour peu que vous n'abusiez pas sur l'antialiasing. En dessous de ce niveau de config, attendez-vous à devoir faire quelques compromis esthétiques. Sur le plan sonore, le bruit des moteurs est très correct, et a été complexifié par rapport à celui de F1 2001. Enfin, considérez sérieusement l'achat d'un volant feedback pour profiter pleinement de la simu, les forces étant très bien gérées.*

intacte qui peine à doubler une voiture endommagée (et donc moins rapide), cette même voiture rentrant indéfiniment au stand sans toutefois être jamais réparée. Comme d'hab, faudra attendre un patch. Mais, pour peu que vous régliez l'agressivité des pilotes virtuels sur 100 %, vous vivrez des courses fort agréables, et c'est le principal.

Et le pilotage dans tout ça ?

Allez, on va terminer ce test par un bon point, le feeling de pilotage. Bien que l'utilisation d'un volant feedback soit vivement conseillée, les développeurs ont fait un gros effort pour que F1 2002 soit jouable au clavier ou au paddle. Moi, je veux bien, mais pour être honnête avec vous, je n'y arrive pas. Vraiment. Car si on recherche le réalisme, et que l'on configure les options de conduite en conséquence (à savoir un pilotage sans aide ni assistance), difficile d'être précis avec un périphérique qui n'apporte pas la finesse de contrôle nécessaire. Enfin, c'est vous qui voyez. Maintenant que ce point est éclairci, sachez que les voitures de F1 2002 sont plus faciles à piloter que celles de F1 2001. Non pas que le réalisme ait été revu à la baisse, mais plutôt que les informations envoyées aux joueurs sont plus subtiles. En gros, on « sent » mieux les dérives de la voiture, ses propensions à perdre l'adhérence (aidez-vous du bruit des crissements de pneus, affiné), et les transferts de masses sont mieux maîtrisés par un subtil dosage de l'accélération et du freinage. Ah, avant que j'oublie ! Cette version 2002 intègre désormais l'assistance électronique pour les départs, ainsi que le passage des rapports en boîte semi-automatique (montants ou descendants). Tout ça pour vous dire que piloter les caisses de F1 2002 procure un vrai plaisir, même si passer de F1 2001 à F1 2002 demande une ch'tite période de réadaptation.

Et les mods dans tout ça ?

Vous n'êtes pas sans savoir que de nombreux mods, réalisés et distribués gratuitement sur le Net par de talentueux amateurs, permettent de transfigurer la version originale de F1 2001 (saison 2002, textures, voitures, etc.). Et là, boum patatras, c'est la question piège : dans ce cas, F1 2002 vaut-il la peine d'être acheté par le possesseur de F1 2001 ayant la capacité d'accéder à toutes ces bonnes choses ? Me voilà bien embêté pour vous répondre...T'en penses quoi, Gérard ? En fait, mon cœur serait tenté de vous dire oui. Car une fois que ces mêmes amateurs éclairés se seront attaqués à F1 2002, la différence entre F1 2001 et F1 2002 en version patchée sera au moins (si ce n'est plus !) aussi importante qu'entre F1 2001 et F1 2002 en version brute (et là, il n'y a pas photo). Ajoutez au crédit de F1 2002 une interface réellement plus ergonomique, un moteur 3D plus performant, une physique plus subtile, et vous aurez définitivement votre réponse. Maintenant, si vous n'êtes pas un acharné de simulation, et que de plus vous êtes un peu serré question brouzoufs, la réponse est non, assurément. Voilà, vous avez les cartes en main, c'est vous qui choise...





C'est ce qu'on pourrait appeler un travers de porc...

En Deux Mots

CETTE VERSION 2002 APPORTE SON LOT D'AMÉLIORATIONS PAR RAPPORT À F1 2001 : TECHNIQUES, GRAPHIQUES ET ERGONOMIQUES. TOUTEFOIS, SEULS LES VRAIS AMATEURS DE FORMULE 1 APPRÉCIERONT L'EFFORT, PUISQUE LE POSSESSEUR LAMBDA DE F1 2001 SE CONTENTERA SÛREMENT DES NOMBREUX MODS DISPONIBLES GRATUITEMENT SUR LE NET. CHACUN SA ROUTE, CHACUN SON CHEMIN...

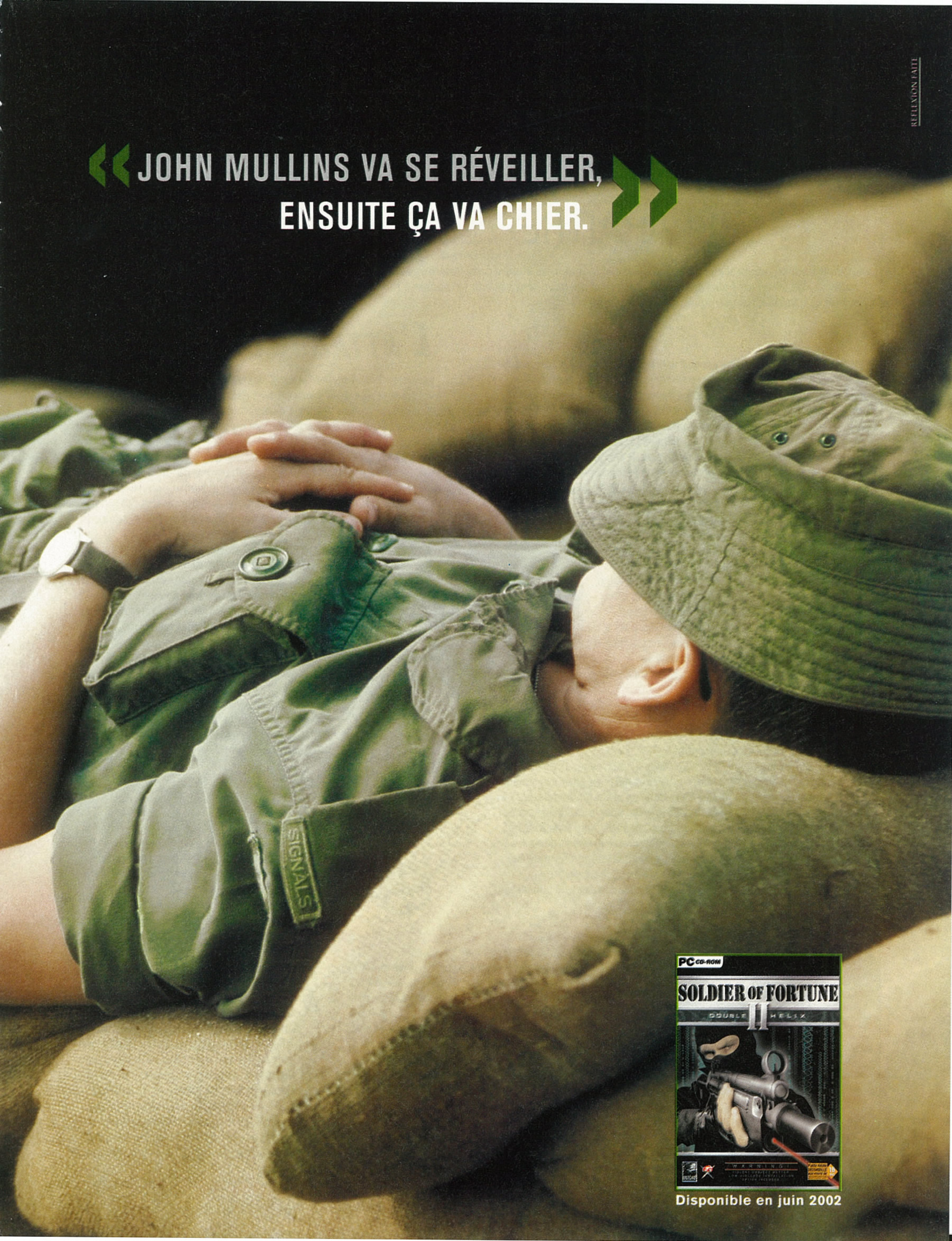
- \+ Un feeling de pilotage plus subtil
- \+ Le moteur 3D bien optimisé (textures et modélisation)
- \+ L'école de pilotage
- − Une I.A. encore perfectible
- − La météo bof bof
- − Pas de voiture de sécurité, ni de commissaires de piste








ACTIVISION
Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS
RAVEN
PC CD-ROM
Soldier of Fortune® II: Double Helix ©2001 Activision, Inc. Developed by Raven Software Corporation. Published and distributed by Activision, Inc. Activision® is a registered trademark of Activision, Inc. Soldier of Fortune® is a registered trademark of Omega Group, Ltd. This product contains software technology licensed from Id Software, Inc. ("Id Technology"). Id Technology ©1999-2001 Id Software, Inc. All rights reserved. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.


REFLEXION FAITE
« JOHN MULLINS VA SE RÉVEILLER,
ENSUITE ÇA VA CHIER. »
SIGNALS
PC CD-ROM
SOLDIER OF FORTUNE
II
DOUBLE HELIX
Disponible en juin 2002



SORRY BOYS, BUT!...
GOD!
JE SENS UNE FLATULENCE DANS MON VENTRE!
Billou L'ANARCHISTE

Tout doit DISPARAÎTRE

Ça alors, figurez-vous qu'on vient de découvrir que Microsoft nous entubait bien profond en nous vendant des Xbox à plus de 400 euros l'unité. En un claquement de doigts, sans mettre en péril la survie de l'entreprise, ils viennent d'abaisser le prix juste sous la barre des 300 euros afin de booster les ventes, moins bonnes que prévues. Du coup, leur console devient drôlement plus intéressante, même si elle reste très grosse et très moche. Malgré cette baisse importante, les Européens continueront à payer la Xbox à un tarif plus élevé que les Ricains, qui devraient pouvoir la toucher à moins de 200 dollars (environ 220 euros) d'ici quelques semaines.



« Salut tout le monde, c'est marrant quand même, ce mag... O.K., il faut que je vous explique. Je suis en train de feuilleter ce numéro de Joystick et.... pfouaaaahahahahaha... mais qu'est-ce que c'est qu'cette merde ? « Tron »?! « Tron », sur PC. Non mais c'est n'importe quoi... Désolé. Je vous disais donc que je n'avais jamais remarqué que... attendez... je rêve, ils ont mis une bonne note à Morrowind. Mon dieu, les débiles ! Et là, il encense Heroes IV... Heroes IV, cette daube, ha ha ha, j'en ris encore. Franchement, c'est quoi ce mag ? Voilà que cette bande d'idiots teste un téléphone portable maintenant... les tarés. Non mais, vous vous rendez compte, un téléphone portab... Ah ben non, c'est une pub. Décidément, j'avais jamais remarqué à quel point ce mag était à chi... Hum, salut Casque.»
- Tiens, salut Trazom, tu peux retourner à ton bureau s'il te plaît ? Merci.
Ah ben c'est cool, il a commencé à écrire l'édito. Trazom, c'est le rédac' chef de Joypad, vous savez le magazine qui parle de consoles. C'est sympa de sa part. Non, je déconne, je peux pas le saquer. Mais revenons-en à Joystick. Une nouvelle page fait son apparition ce mois-ci, c'est « Les Poke et Peek ». Ce cher Ackboo a eu l'ingénieuse idée de replonger dans le Joystick d'il y a 10 ans, pour vous faire profiter de nos frasques d'antan. Le Courrier, qui est encore absent de ce numéro, fera son retour dès le mois prochain. Et puis Monsieur Pomme de Terre revient parmi nous. C'est qu'on lui manquait, le bougre. Allez, il nous manquait aussi, il faut bien l'avouer. Enfin, et pour répondre à tous ceux qui nous posent la question, oui, Joystick passera très bientôt au DVD. Cela fait assez longtemps que l'on vous en parle et l'échéance approche. C'est prévu pour le début de l'année prochaine et ceux qui ne seront pas encore équipés de lecteur de DVD ne pourront plus, en théorie, avoir accès aux sharewares et autres démos. Je dis en théorie parce que rien n'est fait et que nous attendrons que vous soyez équipés à plus de 90 % pour basculer sur ce support, chiffre normalement atteint d'ici la fin de l'année. N'oubliez donc pas de compléter votre lettre pour le père Noël.

L'ATTAQUE DES CLOWNS

Selon le « Los Angeles Times », des copies pirates du nouveau Star Wars, l'Attaque des Clones étaient déjà en circulation sur le Net six jours avant sa sortie en salle. Ce « bootleg », comme on dit, aurait été fait à l'occasion d'une projection privée du long métrage. Évidemment, la qualité doit être complètement pourrie, le film ayant été enregistré par une pauvre caméra montée sur des trépieds branlants. Malgré tout, un analyste de Media Technology estime qu'un bon million de personnes ont vu le film de cette manière, sur un pauvre moniteur 17 pouces avec des couleurs délavées et un son qui craque. Bah, ça nous fait un bon million de cons.

Zuglu 564 émigré clandestin

Nous avons tous été jeunes, nous avons tous fait la connerie de rapporter dans nos maisons un piranha ou un cadavre de lion, avant de nous voir ordonner de ne plus ramener de conneries au foyer. La NASA vient de recevoir le même type de remontrances : le centre de la recherche nationale leur a en effet expliqué que leurs recherches de vies extraterrestres ne devaient pas les amener à rapporter des microbes Alien sur Terre, histoire que ces derniers ne viennent pas nous décimer ou nous pomper notre oxygène. C'est d'autant plus vrai que les États-Unis ont toujours eu une politique très ferme à l'égard de l'immigration clandestine.

Détecteur de mioches

Le rêve de toutes les mères anxieuses dignes de ce nom est enfin là : elles vont enfin pouvoir avoir un contrôle total sur les allées et venues de leurs enfants, ou plutôt un énorme droit de regard. Dans un futur proche, une firme américaine va en effet proposer un objet très simple pour pouvoir suivre leurs bambins dans leurs pérégrinations. Bien entendu, c'est un GPS, et bien entendu, le bracelet va mystérieusement se casser dans la demi-heure, disparaître dans une eau profonde ou voyager jusqu'en Thaïlande. C'est suffisamment précis pour envoyer l'adresse et la rue dans laquelle se trouve la progéniture. Le fabricant, qui sortira cet engin à la fin de l'été, nous apprend aussi qu'il est en train de fabriquer un modèle qui fonctionne avec les adultes. Non Maman, je n'étais pas chez Michael Jackson.

Crash test



Dans la catégorie « J'ai pas de vie, mais j'assume », le gagnant incontesté du mois est un jeune ingénieur suédois. Il a tenté de voir jusqu'à quelle vitesse pouvaient tourner les lecteurs de CD-Rom avant que la galette qu'on y introduit ne soit réduite en poussière par la force centrifuge. Il a utilisé du matos professionnel hors de prix dans un labo sécurisé pour arriver à ce résultat : au-delà de 30 000 tours/minute, le disque est soumis à une force de plus de 1 500G et explose en petits confettis métalliques après avoir émis un gros bang. Il paraît donc peu probable que des lecteurs de CD-Rom 100x ou 150x apparaissent dans les prochaines années, sauf si les fabricants de CD renforcent la structure des disques avec du Kevlar. Les détails de cette grande épopée scientifique s
www.qedata.se/e_js_n-cdrom.htm

WACK!



Légèrement ICQ

Utiliser votre ICQ depuis n'importe quel poste ? Fastoche : tapez l' URL suivante : http://lite.icq.com. Dans la fenêtre qui s'ouvre, inscrivez votre IUN et votre mot de passe. Voilà. Vous êtes sur ICQ en version web, avec toute votre liste de contacts, exactement comme si vous étiez devant votre ordinateur. Une bonne journée de travail peut commencer.

Euthanasie

Loin de moi l'idée de me brouiller avec les quelques intégristes du Macintosh qui nous lisent, mais Apple a enfin eu la bonne idée de définitivement flinguer cette vieille loque de OS 9. La firme de Cuppertino ne développera plus rien de neuf sur ce système d'exploitation qui commençait à accuser sérieusement son âge ; elle se concentrera sur OS X, dont la version 10.2 ne devrait pas tarder à arriver. Il reste un petit problème, néanmoins : sur les 25 millions de Mac utilisés dans le monde, 24 millions tournent toujours sous OS 9.

Melissa a toujours sa vertu, elle

Le créateur du virus Melissa va passer toutes ses vacances de juillet, son petit Noël, et même ses autres vacances d'été à l'ombre. Le virus largué en 1999 avait causé d'importants dégâts sur les systèmes de messagerie électronique. Il aurait pu écoper de cinq ans de tôle mais il s'en tire avec une douceur : 6 000 euros d'amende et 20 mois de prison. Pendant son jugement, il a dit que son crime était une « erreur 404 »... euh « colossale ». J'ose espérer qu'il poursuivra son trip hacker jusqu'au bout en s'installant une webcam dans sa prison où on pourra le voir faire connaissance avec ses potes de cellule, qui lui mettront des baffes et plus si affinités, uniquement pour « voir ce que cela fait ».

LE COMPTE EN BANQUE ultime



CNN a révélé que Microsoft, malgré l'effondrement de son action (-50 % en un an, tout de même), dispose d'une réserve de cash de... 38 milliards de dollars. Ça serait suffisant pour racheter toute l'industrie aéronautique du pays, ou bien quatre fois la quantité d'or stockée à Fort Knox, ou toutes les franchises américaines de football, de basket-ball et de base-ball, ou encore 23 navettes spatiales flambant neuves. Et ce butin de guerre grossit actuellement au rythme d'un milliard de dollars par mois. Les intérêts des placements financiers réalisés avec cette masse de pognon ont représenté 15 % du bénéf de Microsoft l'année dernière. Bientôt, ils n'auront même plus besoin de vendre des logiciels pour gagner de l'argent. C'est le moment pour BeOS de ... ah merde, ils sont déjà morts.

SIM IN THE CITY



Ça y est, Sim City 4 a été annoncé officiellement par Sierra et Maxis, je viens de gagner 10 points de moral et 12 points de bonne humeur. Ça va être fantastique. Dans cette édition, outre le moteur graphique mis à jour (mais qui devrait rester en 2D), deux grosses améliorations seront au programme. On aura déjà droit à une véritable région autour de la ville, de nombreuses communes avec lesquelles on pourra partager certaines ressources et créer des liaisons routières et ferroviaires. En second lieu, il sera possible de suivre chaque habitant de la ville et les voir vivre leur petite vie de Sim, aller au boulot, gueuler contre les embouteillages, attendre le bus... Le jeu nous sera présenté plus en détail à l'E3 (qui sera terminé lorsque vous lirez ces lignes), houba houba.

Bienvenue dans la METRIX

Une étude de Jupiter Media Metrix (rires) a révélé que les internautes qui ont pris l'habitude de graver des CD audio et de télécharger des MP3 auraient, en même temps, augmenté leurs achats de CD musicaux (rires). Non mais c'est sûrement très sérieux comme étude (rires, générique de fin. Les décors sont de Roger Hart, les costumes de Donald Cardwell).

STARSHATTER

Les fans de simulateur spatial n'ont pas été gâtés ces derniers temps. Il y a bien eu l'excellent Freespace 2, le mollasson Privateer 2, et puis... plus rien d'autre que le vide intersidéral. Mais voilà que Starshatter apparaît sur nos radars. Dans la grande tradition du genre, Starshatter nous proposera de piloter une impressionnante panoplie d'appareils, depuis le gigantesque vaisseau mère jusqu'au... chasseur atmosphérique, le gameplay devenant alors beaucoup plus proche de celui d'un simulateur de vol. Codé avec amour par une toute petite équipe de développement, Starshatter devrait sortir fin 2002. Une démo jouable est déjà téléchargeable sur leur site (32 Mo). www.starshatter.com







Que le plus mou gagne...



Après avoir craché dessus pendant une décennie, les scientifiques commencent à s'intéresser aux jeux vidéo qui, selon eux, peuvent avoir des vertus quasiment magiques. Tenez, par exemple, ces deux chercheurs qui ont développé une méthode pour obliger les gens à se détendre. Le fonctionnement est en fait assez simple : ils ont créé un jeu au nom bien crétin : « Relaxez- vous si vous voulez gagner », qui donne d'ores et déjà envie de trouver l'auteur du nom pour le baffer. Ce chef-d'œuvre ludique est en fait une course de dragons à laquelle participent deux joueurs. Ces derniers ont les doigts reliés à une électrode qui détermine leur état de stress. D'après les scientifiques, le joueur qui arrive à rester le plus tranquille verra son dragon avancer à une vitesse supérieure, incitant ainsi les participants à se calmer pour gagner. Ou à détacher la tête du torse de son voisin, ça marche aussi pour se détendre.



Open Space

Volition vient de publier le code source de l'excellent Descent Freespace 2 sur le Net. D'accord, le jeu est un peu vieux (il est sorti en 1999), mais il reste quand même l'un des meilleurs shoots spatiaux jamais réalisés, avec X-Wing Alliance. Le geste généreux de Volition devrait permettre aux fans de créer plein de nouveaux mods, ou plus simplement de voir comment fonctionne ce langage obscur et mystérieux qu'on appelle le C++. D'ailleurs, si vous avez des problèmes pour comprendre ce code source, ou pour toute autre question concernant les langages de programmation orientés objet, n'hésitez pas à contacter cet idiot de Capt'ain Ta Race. Je vous donne son mail : phendrickx@hfp.fr





Simulateurs des Sixties

Strike Fighters : Project 1 sera un simulateur de vol militaire se déroulant durant les années 60, avec le F4-Phantom en vedette du spectacle. Si nous vous en parlons, c'est parce que le designer principal de ce titre n'a pas fait que des merdes : avant ce jeu, il a signé les excellents European Air War et Jane's Longbow 2. C'est pourquoi nous avons bon espoir que Strike Fighters sera assez réaliste, avec une reproduction fidèle des armes et des technologies existant à l'époque des Beatles. Le jeu est développé par Third Wire Productions et édité par Strategy First. Il devrait sortir cet été, un jeudi normalement.

Metallica se met au C

(Source : TF1.fr) La nouvelle est à peine croyable : Winamp, le lecteur de MP3, pourrait être sensible à des virus propagés par les ... MP3 eux-mêmes. C'est la conclusion à laquelle est arrivé l'expert en sécurité Andreas Sandblad. En fait, même s'il ne lit pas d'exécutables, il consulte l'en-tête du MP3 qui contient, entre autres, des données telles que le nom de l'artiste, le groupe, ainsi que le titre de l'album que l'utilisateur de Winamp n'a pas payé. Il pourrait être alors possible de fabriquer un code capable de se propager sur les autres fichiers audio. On pourrait croire la nouvelle impossible, se dire que c'est une connerie de plus balancée par un expert d'opérettes alarmiste, mais les ingénieurs de Nullsoft viennent de sortir une nouvelle version étanche à ce bug. De toute façon, qui aurait un intérêt à véroler des MP3, hein, qui ?

Tableau de chiasse

Oh purée, ça y est, c'est l'extase, la rédaction est en ébullition, tout le monde saute dans les couloirs en poussant des hurlements de joie, Fishbone a mis les warnings sur sa nouvelle BMW, Wanda danse nue sur le bureau de Casque Noir, Bob Arctor se roule sur la moquette les yeux exorbités, Pete Boule vient de sortir un FAMAS planqué dans un de ses tiroirs et tire des rafales sur le faux plafond : Deer Hunter 2003 est officiellement annoncé par Infogrames. On va pouvoir partir à la chasse aux Bambis dans les marécages de l'Alabama, dans les montagnes de l'Iowa, dans les forêts du Québec, avec une nouvelle option qui permettra de sauvegarder ses plus beaux carnages pour les envoyer à ses amis via Internet. Alors après, les Deux Ex, les Homeworld, les Medal of Honor, les Civilization, tout ça, c'est de la bibine.

Avant. Après.

Le gouverneur américain Jesse Ventura apparaîtra dans une campagne ayant pour thème les médias et les jeux vidéo. On pourrait notamment y voir le monsieur en question casser la gueule à ses adversaires. En fait, vous vous dites : « Ah génial, enfin un énarque qui arrête de se la péter. » Eh bien non, il n'y a rien d'extraordinaire dans cette news, et voilà pourquoi : Ventura, le gouverneur (un peu comme le président) du Minnesota - qui n'est pas le plus petit État américain - a son site à cette adresse : www.jesseventura.org/. Alors maintenant, concentrez-vous bien sur son visage sobre, son air digne et son costard-cravate, puis allez mater toutes les photos sur cette page : www.politicsonline.com/jv/photos.html.

Pourvu que JE NE PERDE PAS

Tiens, je sais dans quoi il faut investir pour devenir ultra-millionnaire dans la semaine : les micro-animaux robots. Essayant de surfer sur la vague d'Aibo, une société nippone a présenté au salon du jouet de Tokyo des espèces de petites bestioles hautes de moins de 5 cm qui vont faire la joie des enfants et des pervers. La petite créature peut se déplacer, dormir, chanter, et surtout ne plus produire aucun bruit lorsqu'on lui marchera dessus par erreur. Moi, mes Apéricubes, j'aime bien quand ils la bouclent.

Emperor's Tomb Raider



Nous vous en avions touché quelques mots le mois dernier : Indiana Jones va revenir faire un petit tour sur PC dans un jeu d'aventure/action à la troisième personne, The Emperor's Tomb. Electronic Arts a publié les premiers screenshots, et euh, comment dire, ça n'a pas l'air franchement génial. Ça ressemble à du mauvais Tomb Raider, exactement comme le dernier Indiana Jones sorti sur PC, La Machine Infernale. Nous aurions préféré un jeu d'aventure comme au bon vieux temps de The Fate of Atlantis. M'enfin, je suis un vrai débile de juger les jeux sur deux pauvres screens, si ça se trouve, ça va être génial. Allez, on se motive.

Le remède PIRE QUE LE MAL

On critique, on critique, mais parfois, on fait bien pire que son ennemi. Le gouverneur de Californie, dont l'un des collaborateurs a aidé à signer un deal de 100 millions de dollars avec Oracle sur un juteux marché, est bien embêté. Tout simplement parce que la corporation lui avait fait un don de 25 000 billets verts pour sa campagne (ce qui peut apparaître, je vous l'accorde, comme un vulgaire pourboire pour vous et moi qui touchons ça chaque jour). Enfin, ces quelques piécettes deviennent aujourd'hui très encombrantes puisque son collaborateur aurait mal évalué le contrat passé entre l'État et Oracle, et aurait fait payer à la Californie 41 millions de dollars de trop pour les logiciels. Oui, vraiment, il n'est pas fort en calcul. Peut-être aurait-il dû utiliser Microsoft Excel.

Mon ♥ est aux champs

Une étude troublante vient de confirmer (malheureusement) ce que beaucoup de machos pensent tout haut : les femmes habitant dans les grandes villes préfèrent les hommes riches, contrairement aux paisibles donzelles de la campagne qui n'ont pas grand-chose à foutre de la déclaration d'impôts de leur conjoint. Que tout le monde se rassure, le sondage a porté sur une population d'Américaines, on sait que les Françaises ne sont pas comme ça. L'étude s'est basée sur les petites annonces matrimoniales, où la plupart des filles demandant une bonne situation étaient des citadines, tandis que les campagnardes s'intéressent plus aux sentiments ou aux gros popols.

PlayStation 3 ??

On commence à en savoir un tout petit peu plus sur la nouvelle console que Sony prépare afin de remplacer sa PlayStation 2. Tout d'abord, pas besoin de s'exciter dès maintenant, la bête n'arrivera pas avant 2005. Le géant japonais va consacrer près de 500 millions d'euros pour son développement et espère obtenir une machine 200 fois plus rapide que ce qui existe actuellement. Ça ne coûte rien de le dire... Cette nouvelle console sera complètement orientée réseau puisqu'elle sera avant tout destinée aux jeux en multijoueur via des accès Internet haut débit. Certaines rumeurs prétendent même qu'il n'y aura plus besoin de nourrir la machine avec des disques numériques, les jeux seront directement téléchargés depuis le réseau. C'est marrant, je crois que j'ai déjà entendu le même blabla pour la PlayStation 2 il y a quelques années...

Une bonne raison d'apprendre le C++

Après avoir combattu tous les vilains « hackers » qui avaient osé toucher à leur monopole sur le chien Aibo, Sony a décidé de lancer un kit de développement qui permettra de modifier la programmation du iench en plastoque. Le nom du SDk, « Open-R SDK », permettra au chien-robot d'apprendre de nouveaux comportements, de nouveaux gestes, ou tout simplement de miauler comme tous les toutous en fin de carrière. On précise toutefois que ces nouvelles fonctions ne seront pas accessibles à toutes et à tous, puisqu'elles exigeront de fortes notions de programmation pour apprendre à son toutou tous ces trucs totalement beyond épatants wizzzz.



Asheron's 

Passant le cap des 200 000 abonnés, Dark Age of Camelot vient de dépasser Asheron's Call, devenant le troisième jeu de rôle massivement multijoueur le plus joué, après Everquest et l'increvable Ultima Online. La réponse de Microsoft, l'éditeur d'Asheron's Call, ne s'est pas fait attendre : une période d'essai gratuite d'un mois sera offerte à toute personne s'inscrivant à l'adresse suivante : www.microsoft.com/games/pc/acdownload.asp (110 Mo à downloader, quand même). Et si après vous n'êtes toujours pas satisfait, Microsoft vous paye une pute.



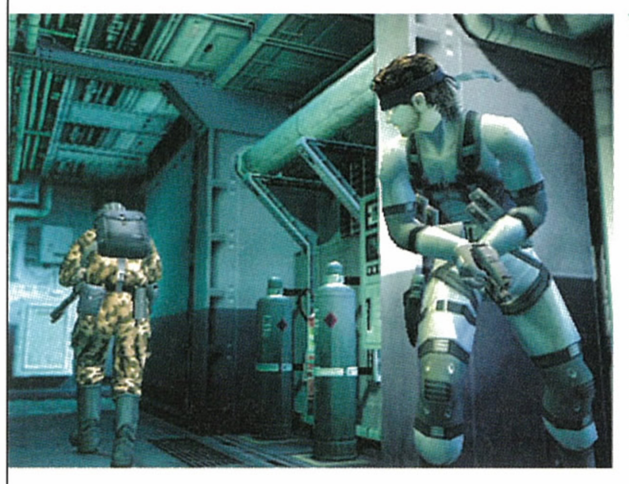
Enfin des HALTÈRES de 50 grammes

La NASA vient de créer un nouveau matériau nommé « solid smoke », qui est, comme on peut le deviner, très, très léger. En fait, il a l'apparence d'une mousse translucide dont on distingue à peine la trame. L'aérogel - le nom « maison » du produit - contient 99,8 % d'air, soit bien moins que la cervelle des filles du Loft. Vous allez certainement être très heureux d'apprendre que vous pourrez en trimbaler une pleine valise jusqu'au bout du monde, puisqu'il pèse à peu près trois milligrammes par centimètre cube. Pour info, l'air accuse, lui, 1, 2 milligramme pour le même volume. Mais là, on parle de la forme d'air la moins lourde. Je tenais à cette précision.

Heureusement qu'il ne lisait pas



Un professeur de physique d'une fac du Minnesota a trouvé un moyen de captiver ses élèves. En fait, il a décidé de leur donner des cours de super-héros. Non, il ne s'agit pas d'aller avec eux dans des magasins de fringues pour acheter des capes et des collants roses, mais d'expliquer comment fonctionnent leurs super-pouvoirs. Ainsi, Invisible Woman est certainement aveugle car toute la lumière traverse son nerf optique. Quant à Superman, il résout enfin l'énigme posée à la communauté scientifique par sa faculté de voler : « La gravité sur Krypton doit être huit fois supérieure à celle de notre Globe pour permettre à un de ses habitants de venir sur Terre et de sauter au-dessus d'un gratte-ciel. C'est d'ailleurs pour cela qu'elle a explosé : avec une telle gravité, elle devait être instable. » Dernière théorie fumeuse : flash : « Pour courir assez vite, il devrait manger vingt-six fois l'équivalent des recettes d'un livre de cuisine. » Tout comme les profs devraient bouffer vingt-six fois moins de champignons ou arrêter les overdoses de congés payés.



Métal ou

Konami a révélé dans un rapport financier prévisionnel qu'un nouveau Metal Gear Solid était en préparation sur PC et sur Xbox. Apparemment, il devrait s'appeler Metal Gear Solid Substance et il s'agirait d'une nouvelle aventure et non d'une conversion du MGS2 sortie il y a quelques semaines sur PlayStation 2. Aucune autre information n'a filtré, mais les services secrets péruviens pensent que le jeu sera dévoilé à l'E3, sur un écran géant et des enceintes de 80 000 watts.

Télex

21,5 % : c'est la part du flux d'informations sur Internet générées en France par les moteurs de recherche. Près de la moitié de ce trafic est générée par le seul moteur www.google.fr. Et comme par hasard, Google n'a pas un seul bandeau de pub.

N'ayez pas PEUR, il veut juste JOUER

Au Canada, comme tous les gens (y compris les incultes) le savent, il y a les caribous à l'Est (oui, vous devriez les voir se balader dans le centre de Montréal, c'est touchant) et les ours à l'Ouest. Un inventeur canadien s'est d'ailleurs spécialisé dans la fabrication de combinaisons anti-ours.
Il en est à son sixième modèle mais, pour l'instant, les cinq autres n'ont pas réussi à résister aux attaques des ours Kodiak, la version locale du grizzli (3 m de haut). La dernière est construite en titane et renferme de petits airbags pour absorber les chocs, un système de ventilation et même un petit écran vidéo pour mater les séries télé pendant qu'on se fait ouvrir le ventre. Le nom de la combinaison est Ursus Mark VII et quelque chose me dit qu'au prochain essai, elle risque d'être rebaptisée Grossus Connark I.

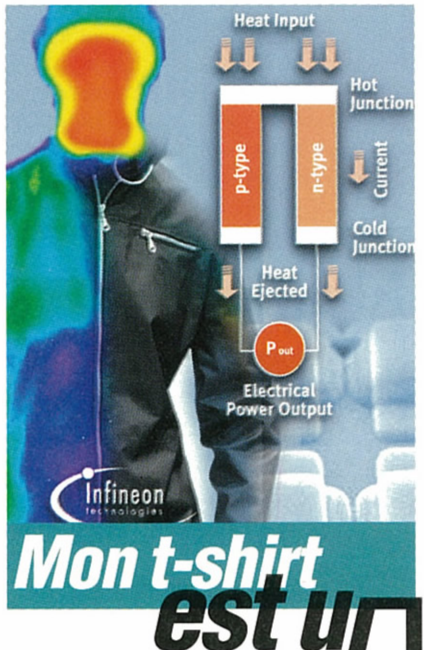


Le jeu James Bond en développement chez Gearbox a finalement été officiellement annoncé par son éditeur Electronic Arts. Il s'appellera James Bond Nightfire et devrait sortir avant la fin de l'année. Ce sera un jeu de shoot mêlant action et infiltration qui se déroulera dans une dizaine d'environnements différents, des Alpes autrichiennes à l'Espace, en passant par les fonds marins du Pacifique Sud. Notre bon James y poursuivra le méchant Rafael Drake, un sinistre personnage qui, sous couvert d'être le leader d'une organisation écologiste, cherche en fait secrètement à dominer le monde. Oui, comme Noël Mamère.

ÇA VA BRETT ? ÇA VA GLENDA ?



Les gens qui regardent intensément la télévision pourraient être portés à croire qu'ils ont une vie sociale active. Non, ce n'est pas un jugement de valeur sur la vie d'Ackboo, mais une étude universitaire scientifique très sérieuse. Là où ça devient plus grave, c'est qu'elle affirme que les individus regardant des sitcoms régulièrement font croire à leur esprit qu'ils ont en fait beaucoup d'amis. Le corps se sent alors apaisé socialement.
Le mécanisme curieux qui détermine cela est le cerveau, qui réagit positivement à chaque fois que quelqu'un voit un visage familier, même si celui-ci est cathodique. Puisque votre cerveau ne fera pas la différence de toute façon, je vous annonce dès aujourd'hui que je sors avec Courtney Cox.



Mon t-shirt est un CON

Les vêtements intelligents arrivent ! (C'est cool, pourraient-ils faire des filles intelligentes aussi ?) Voici donc la parka qui lit les MP3 et le survêtement qui compte vos pulsations cardiaques… le tout est alimenté en électricité en convertissant la chaleur de votre corps, mais si vous êtes mort, alors vous devrez mettre des piles. www.infineon.com

Télex

L'Internet gratuit continue de se déplumer. Ce mois-ci, c'est notre homologue Gamespot qui passe en version payante. Je te plumerai la tête. Alouette.

FrAnçAise la LAN

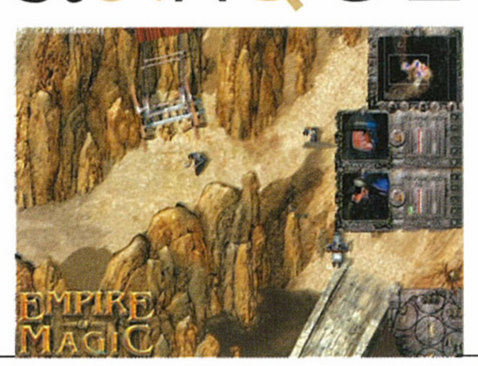
La grand-messe française du jeu en réseau revient dans sa septième édition l'été prochain. La LAN-Arena 7 se déroulera du 5 ou 7 juillet à la Grande Halle de la Villette dans le XIX[e] arrondissement. Au programme, toujours plus de PC connectés (1 500 machines attendues) et l'organisation du premier championnat du monde de jeux vidéo sur le sol européen. Le tournoi comptera des équipes de joueurs professionnels venant de 20 pays différents pour s'affronter sur les grands classiques, à savoir Counter-Strike, Quake, Starcraft, Unreal et FIFA. Évidemment, c'est moins convivial que le LAN avec dix potes au fond d'un garage, mais c'est quand même à voir. D'ailleurs, vous pourrez vous contenter de venir en visiteur (3 euros la journée), juste pour débrancher les câbles d'alim des gens qui jouent mieux que vous. Tous les renseignements sur www.lan-arena.com.

Grille des PROGRAMMES

Une nouvelle chaîne câblée américaine dédiée aux jeux vidéo, G4, va organiser, à l'occasion de son lancement, un marathon de Pong qui sera retransmis en direct non-stop pendant une semaine. Ça, c'est une bonne idée ; j'imagine la tête du spectateur qui, en zappant sur cette nouvelle chaîne pour voir de quoi ça a l'air, découvre deux rectangles blancs se renvoyant un petit carré durant 168 heures d'affilée. Enfin, je me moque, mais en France, on attend toujours une chaîne qui parle correctement et en toute objectivité de jeux vidéo. Comment ça, on en a déjà une ? Vous êtes vraiment sûr ?

TActi slovAQUE

Les Slovaques de Mayhem Studios viennent de mettre la touche finale à Empire of Magic, un jeu de combat tactique en développement depuis deux ans. Ils n'ont pas encore trouvé d'éditeur, donc pas de date de sortie précise pour l'instant. Empire of Magic, ce sera 80 unités différentes, plus de 120 sorts, des dizaines de quêtes et des batailles demandant au joueur de prendre en compte des paramètres aussi subtils que la ligne de vue. Un titre qui vient rejoindre la longue liste des jeux attendus avec impatience par tous les joueurs PC épris d'originalité, d'innovations et de nouveautés audacieuses. Oui, rien que ça…







Comme disait mon chien

Voice Converter est un traducteur qui reconnaît 200 phrases ou mots. Oui, ça parait bien peu mais cela prend tout son sens lorsqu'on sait qu'il traduit le langage des animaux familiers comme les chiens. Je ne me lancerai pas dans un débat sur la crédibilité de cet appareil, je suis d'ores et déjà convaincu de la valeur scientifique du gadget. Donc on achète ça, on le pose face à la bestiole et on attend. Et là, on s'aperçoit que notre vieux briard un peu sourd de naissance n'a jamais vraiment capté notre prénom et qu'il s'en tape grave, que notre chat favori a toujours rêvé de s'accoupler avec notre copine, lui et trois de ses potes, ou qu'en fait, rien du tout, que l'aboiement chez le chien est juste un moyen comme un autre d'évacuer l'aérophagie.

Neverend

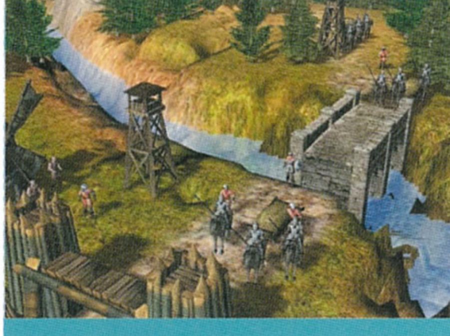


Mais qui est donc Agavaen ? Une apprentie magicienne ? Une ancienne fée réincarnée ? Ou bien cette sympathique crêpière qui tient le Keravo, rue de la Gaieté ? Ce grand mystère, il vous incombera de l'éclaircir puisque l'intrigue de Neverend, justement, sera d'en savoir un peu plus sur cette Agavaen, le personnage que vous jouerez. Neverend sera un jeu de rôle médiéval fantastique dans la grande tradition du genre, bénéficiant d'une technologie graphique « révolutionnaire » qui applique, en temps réel, des textures sur un monde en 3D précalculée. Développé par Mayhem (en Slovénie), Neverend est prévu pour la fin de l'année, l'année slovène bien sûr.
www.mayhem.sk

Le PC qui fait chut

Nec vient de sortir au Japon un PC complètement silencieux. Enfin, pas complètement silencieux, il fait 20 décibels, mais c'est au moins six ou sept fois plus silencieux qu'un PC classique ; même les derniers iMac, pourtant discrets, ne font pas mieux. Le secret : un processeur Transmeta (100 % compatible x86) qui fonctionne à 900 MHz sans aucun ventilo, idem pour l'alimentation et la carte graphique. La seule petite source de bruit est le disque dur, enfermé dans une coque insonorisante. Ce PC doit être impeccable en utilisation bureautique, mais un peu faible pour le jeu vidéo – les Transmeta ne sont pas des foudres de guerre. Non, pour l'instant, si vous voulez gardez vos 130 images/seconde à Quake 3, vous n'avez qu'à serrer les dents en encaissant vos 35 décibels réglementaires…

Highland Warriors





Impressionnantes, les images que j'ai sous les yeux. Ce sont celles d'Highland Warriors, un jeu de stratégie temps réel ayant pour toile de fond les batailles qui ont opposé Écossais et Britanniques entre 850 et 1315. En fin de campagne, vous aurez donc la joie de revivre les combats du film « Braveheart », et sans que Sophie Marceau ne ramène sa tronche, autant dire que le gain est de taille. www.highlandwarriors.com



Fusion froide



À l'occasion de la sortie d'un bouquin relatant la naissance de la Xbox chez Microsoft (« Opening The Xbox » ; je ne crois pas qu'il soit encore dispo en France), on a appris que Bill Gates a tenté de s'offrir Nintendo, pour la modique somme de 25 milliards de dollars, à la fin de 1999. Microsoft demandait carrément l'abandon du développement de la GameCube et le ralliement du fabricant nippon à la Xbox. À l'époque, Nintendo croulait déjà sous le pognon et a donc accueilli la proposition avec un grand sourire goguenard. Comme quoi, Microsoft ne peut pas (encore) tout acheter.

Phonoscopie

La mode des procès contre les médecins vient de toucher la province la plus capitaliste de la Chine, Hong-Kong. Un patient vient d'intenter une action en justice contre son chirurgien parce que, pendant sa coloscopie (intervention rigolote durant laquelle on inspecte les fondements d'un être humain), celui-ci avait décroché son portable et commencé à causer avec un acheteur potentiel de sa voiture. Selon le comité d'éthique médicale, le praticien n'a pas commis d'erreur professionnelle puisqu'il a raccroché très vite et qu'il n'a pas utilisé son portable par erreur comme endoscope.

Aidez la recherche médicale



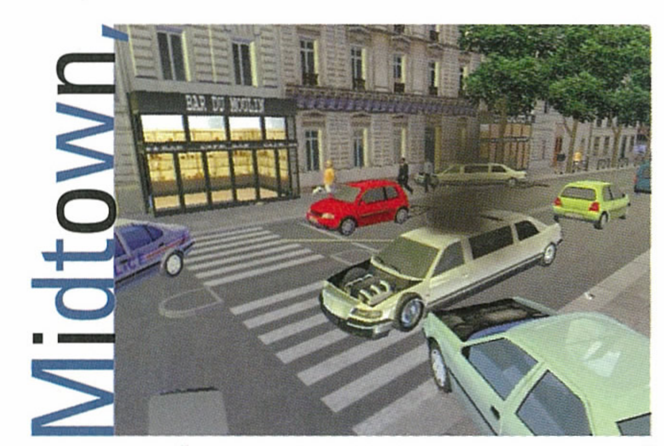
Tout de même, les scientifiques, ils sont sympas avec les animaux. Tenez, par exemple, qui ne s'est pas émerveillé devant les aventures de la petite chienne Leika, trouvée dans les rues de Moscou, puis catapultée en orbite par l'URSS, et qui, peu après, a brûlé vive là-haut, devenant ainsi une héroïne du peuple. Pour commémorer cette bonne blague, les scientifiques anglais vont expédier une bande de crabes de la Manche dans l'espace, histoire de résoudre les problèmes de nausée dont souffrent les astronautes en chute libre. Eux, ils reviendront sur Terre, même s'ils finiront sans doute pas le système nerveux tranché en lamelles sous un microscope électronique. Plus ludique et innovante, il y a cette compagnie taiwanaise qui a créé un poisson zèbre génétiquement modifié qui brille dans la nuit. Il est malheureusement stérile et on devrait le trouver dans les magasins à la fin de l'année. Son nom, quasiment latin, est TK-1 .

Hygiène INTIME

Une étude américaine nous apprend que les ordinateurs de bureau contiennent très souvent plus de microbes que des toilettes. Un microbiologiste contacté qualifie cet état de fait de « cauchemar bactérien », évoquant aussi la saleté des téléphones et des claviers. C'est le moment ou jamais de vérifier à Joy. Voyons le PC d'Ackboo... ça alors, c'est nickel ! D'après moi, c'est parce qu'il passe tous les jours une carte de visite entre les touches de son clavier pour virer les cheveux et les rognures d'ongles. Partisan d'une hygiène buccale exemplaire, il finit généralement par utiliser cette dernière à la fin de la journée comme un astucieux cure-dents.

"...ALLO, LE SERVICE HYGIÈNE ET PROPRETÉ FOR PICI ?... OUI ! UN KINDER GOUANO MALENCONTREUSEMENT ÉCRASÉ SUR LES TOUCHES DE MON KEYBOARD ! ...JE SUIS CONFUS ! ...POUR SÛR !
...C'EST-À-DIRE QUE !...
ACKBOO
NON !?... PAS DE CROÛTES DE NEZ, NI DE CACAS D'OREILLE !... QUE DU KINDER GOUANO !... C'EST ÇA ! C'EST BIEN EMBÊTANT !"

Midtown, reviens-nous !



Ah là là, dégoûtés de chez dégoûtés, qu'on est tous... Non franchement, nous ne sommes pas de ce troupeau d'idiots bêlant contre Microsoft à la première occasion, mais là, franchement, ils abusent... Ils viennent d'annoncer Midtown Madness 3 uniquement pour leur grosse console toute moche. Et les joueurs PC, ils sentent la pâte thermique ? Il y a déjà une pétition pour un Midtown Madness 3 sur PC que vous pourrez trouver sur www.gopetition.com. Chose étonnante, elle récolte déjà plus de signatures que celle concernant l'arrêt de la chasse à la baleine. Faut dire que les deux nouvelles villes modélisées seront Washington et Paris, ça donne quand même vachement envie.

Télex

Des ingénieurs d'IBM ont montré comment pirater en quelques minutes les cartes SIM actuellement utilisées dans nos téléphones portables. L'effet d'annonce était mûrement calculé, puisqu'IBM compte prochainement présenter un nouveau procédé de protection...

Bjorn Online

L'Union Européenne ne comprend que 53 % d'utilisateurs d'ordinateur. Ce qui est rassurant, c'est que la Grèce et le Portugal arrivent loin derrière après la France, dans ce top 10 : seuls 15 % de ses habitants vont sur le Net. Les champions sont les Suédois (67 %) et les Danois (59 %), ce qui est bizarre puisqu'il y a tellement d'activités amusantes à pratiquer dans les pays nordiques, comme skier ou se suicider pour passer le temps entre deux tempêtes de neige.

Le rat télépathe

Vous vous souvenez peut-être de Mistigri, le chat dont le cerveau avait été connecté à un ordinateur pour le transformer en caméscope ? On vous avait aussi présenté Alfred, le cafard télécommandé grâce à une puce greffée sur ses moignons d'antenne. Voici maintenant Réglisse, le rat téléguidé : à travers un récepteur directement relié à son cerveau, il reçoit des ordres télépathiques, qu'il exécute aveuglément. Conçu à ce jour pour retrouver des victimes de catastrophes naturelles dans les décombres, des applications médicales sont également à l'étude. On parle notamment d'utiliser ces rats pour explorer les intestins de malades afin de chercher d'éventuels polypes cancéreux, et pour y récupérer les autres rats morts asphyxiés.



GlOuPs... il m'en faut un

Chaque mois, les Pocket PC tournant sous Windows XP sont un degré plus hallucinants. Le mois dernier, Sony présentait un Vaïo de la taille d'un boîtier de DVD, et qui n'avait pourtant rien à envier à nos PC de bureau. Ce mois-ci... (soupir) ...voici le Oqo. De la taille d'un PDA, Oqo tourne à 1 GHz, possède un écran tactile, un disque dur de 10 Go et 256 Mo de RAM. Durée des batteries : 8 heures en usage normal et 2 heures en lecture de vidéo. Nous devons cette merveille à l'équipe qui avait conçu le Titanium pour Macintosh. Ça sortira d'ici la fin de l'année au prix d'environ 1 500 euros. Quant à Palm, ils travaillent sur un nouveau concept de PDA plus gros avec un clavier. Beaucoup plus gros, avec un moniteur 17 pouces qui permettra enfin de lire des vidéos. www.oqo.com



Hallu à 'DaM

400 000 habitants d'Amsterdam seront prochainement connectés à Internet par fibre optique : pour 50 euros par mois, il surferont à 200 fois la vitesse de l'ADSL. Une seconde bonne raison, donc, d'habiter cette bien jolie ville (la première étant le fromage, bien sûr).

Le miel et les chauves-



Consternation aux États-Unis : on vient de se rendre compte qu'une bonne partie des morsures que les Yankees attribuaient aux piqûres d'abeilles ou aux ronces étaient en fait causées par des chauves-souris enragées. En fait, la majorité des gens qui ont été contaminés par la rage dans les dix dernières années l'ont été par ces charmants mammifères. Là, du coup, je me demande si cette curieuse bête au ventre jaune et noir qui m'a piqué lorsque j'avais 3 ans n'était pas l'une des ces « chauves-souris » dont on me parle tant.



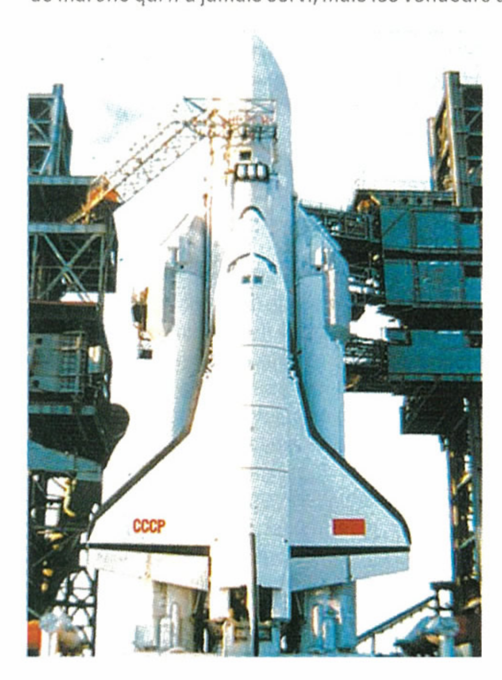
Halo pas à l'eau

Je vous le dis au cas où vous vous poseriez la question, Halo sur PC semble toujours d'actualité. Interrogés à ce sujet par nos confrères de Avault.com, les gens de chez Microsoft ont répondu : « Oui, nous prévoyons bien de sortir Halo sur PC, mais pour l'instant, nous n'avons rien de plus à déclarer à ce sujet, alors veuillez quitter immédiatement les locaux ou on lâche les cochons d'Inde. » À l'origine, Halo était une exclu Xbox pour une durée d'un an minimum ; on peut donc s'attendre à ce qu'il arrive sur PC à l'automne prochain, dans le meilleur des cas.

Une navette spatiale Buran, l'équivalent russe de Challenger, a été mise aux enchères le 22 mai dernier sur une radio californienne. Le prix minimum était de 6 millions de dollars ; je n'ai pas le nom de l'heureux acheteur à l'heure où le magazine part à l'imprimerie. C'est une occasion en parfait état

Le marché de l'OCCASION

de marche qui n'a jamais servi, mais les vendeurs assurent qu'elle pourrait très bien décoller si vous prenez l'option « Baikonour », dont le prix n'est pas indiqué. C'est marrant de voir comment ces joyaux technologiques de l'Empire Soviétique finissent... Une autre navette Buran a récemment été convertie en restaurant à thème à Moscou, et j'envisage moi-même d'en acheter une pour la faire s'écraser sur le Loft.



Télex

CHAK MOA, 9 MIYAR 2 SMS SNT ENVOYÉS EN EROP PAR D PARTIQLIERS. LES SMS REPRÉZENTENT 7 ANNÉE 12 % DU REVENU D OPRATEURS 2 TLFONIE MOBIL.

L'air du temps

J'aime bien la page Zeitgeist de Google. Ça permet de savoir en un coup d'œil ce qui passionne vraiment la planète. Tenez, là, en ce moment, les trois termes les plus recherchés sont « Spiderman », « Morrowind » et « Kentucky Derby ». Moi non plus, je ne pige pas trop le troisième, ça doit être un truc de Ricains ou d'Anglais. Notez qu'il y a un mois, c'était « Loft Story » qui était en tête, la classe... On trouve aussi « Kirsten Dunst », « Gamecube » et « Juventus » dans le top 10 de début mai : vous voyez que c'est assez rassurant, on est certain que le peuple continue de s'abrutir en jouant aux jeux vidéo, en matant du foot et en cherchant des photos d'actrices à poil. Une URL à visiter chaque semaine : www.google.com/zeitgeist.html

ReTrOuvAilles

Joie, bonheur, félicité : LucasArts et Totally Games annoncent qu'ils vont à nouveau bosser ensemble. C'est une excellente nouvelle, puisqu'il s'agit du duo qui nous a offert dans le passé des titres fantastiques comme Secret Weapons of The Luftwaffe, et surtout la fabuleuse série des Xwing vs Tie Fighters, que je n'arrive même pas à évoquer sans avoir des sanglots dans la voix tellement je suis ému. Leur nouveau projet n'a pas encore de nom définitif, mais on sait qu'il s'agira d'un simulateur de vol se déroulant durant la Seconde Guerre mondiale.
C'est prévu pour 2003, ça sera forcément bien.

Télex

3 milliards de dollars : c'est l'estimation du manque à gagner dû au piratage pour l'industrie du jeux vidéo sur l'année 2001... rien qu'aux États-Unis.
www.idsa.com/piracy.html





Ce n'est pas le premier venu qui peut jouer au funambule sur un mur en évitant les projecteurs des gardes.

>GENRE : Action/aventure
>Éditeur : Codemasters
>Développeur : Wide Games G.-B.
>Sortie prévue : été 2002

Prisoner of War



Vidéos et animations devraient être au rendez-vous, pour créer une ambiance bien stressante.



Le Capitaine Stone en pleine action : bien repérer l'enclos des chiens et autres points névralgiques du camp.



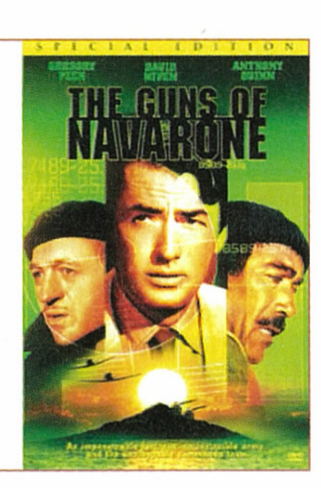
Alors qu'ils étaient en vol de reconnaissance au-dessus de l'Allemagne, le Capitaine Stone et son coéquipier sont abattus et tombent comme des pierres. Surtout le Capitaine Stone (oui, il faut parler anglais, pour saisir cette vanne pourrie). Les voilà faits prisonniers comme des hamsters par les Allemands, et retenus dans un stalag. Ce n'est pas le 13, mais ça y ressemble beaucoup. En tout cas, tous les ingrédients semblent là pour que l'on s'imagine évoluer dans la série télé. Après une première tentative d'évasion dans laquelle son coéquipier se fait tuer, Stone est expédié dans un camp plus sécurisé. Là, il devra prouver au comité d'évasion sa bonne foi et ses capacités, au cours de missions allant de la reconnaissance de terrain au vol de documents primordiaux pour les alliés. Vous devrez vous la jouer genre Metal Gear Solid, pour atteindre vos objectif en vous infiltrant comme la pluie dans des endroits-clés. Vous ramperez dans des tunnels sombres, vous vous déguiserez en pingouin et imaginerez mille et un plans d'évasion. Les aventures du Capitaine Stone vous conduiront ainsi à travers toute l'Allemagne. Les décors en vraie 3D recréant, à partir d'images d'archives, les véritables camps de prisonniers devraient permettre une immersion totale. On nous promet une Intelligence Artificielle hors du commun. Prisonniers et gardes évolueront de manière extrêmement différente dans leur environnement et développeront des liens sociaux entre eux, voire carrément homosexuels, enfin, je dis ça… « Arctor, je t'ai déjà parlé de Prisoner of War ?… » Chacun possédera une voix et un caractère uniques faisant d'eux des êtres distinctifs avec qui vous pourrez interagir de multiples façons. L'accent a été mis sur le réalisme, mais aussi sur les « é » de « été », placé juste au début de cette phrase, (oui, elle est vraiment nulle ; mais au moins elle est en français, celle-là, de vanne), pour offrir une ambiance aussi fun que possible. Enfin, on verra bien lors du test.

Kika



LICENCE BON MARCHÉ

L'éditeur anglais SCi vient de rafler les droits d'adaptation en jeu vidéo de Where Eagles Dare, The Guns of Navarone et Ice Station Zebra, trois vieux films de guerre tirés de romans d'Alistair MacLean. Récemment, j'ai revu les Canons de Navarone avec Gregory Peck et David Niven. Bah, c'est encore très regardable malgré les quarante ans d'âge de la pellicule. SCi n'a encore rien dévoilé sur ces titres, mais je miserais plutôt sur un jeu à la Hidden & Dangerous, puisque c'est toujours la même histoire d'un commando envoyé derrière les lignes ennemies pour saboter des trucs et des machins avec des croix gammées dessus.



Pendez-les ... SANS PROCÈS

Toujours plus loin dans le fion des consommateurs, tel semble être la devise de certains éditeurs de sharewares qui ne savent plus quoi faire pour nous pourrir la vie. Les derniers escrocs en date, les développeurs de Radlight Media Player, viennent de parcourir encore quelques centimètres en inventant une méthode radicale : si vous avez Ad-Aware sur votre disque dur (un outil indispensable, qui élimine les spyware présents sur la machine), il sera automatiquement effacé lors de l'installation du programme. Bah oui, vous comprenez, il est méchant Ad-Aware, il empêche Radlight de vous espionner à distance et de polluer votre bureau avec de la pub merdeuse... Ce shareware honteux a heureusement été retiré de plusieurs gros sites de téléchargement après quelques heures, mais les développeurs n'ont, semble-t-il, toujours pas été lynchés par la foule en colère.

Seamus & Bachus

Deux des bonshommes qui ont créé la Xbox, Seamus Blackley et Kevin Bachus, ont démissionné de Microsoft pour fonder une nouvelle boîte à Seattle, Capital Entertainment Group. Leur business model est assez original : ils supporteront tous les coûts de production des jeux développés par les studios indépendants, puis ils fileront le produit aux éditeurs et ramasseront des royalties sur les ventes.

Allez, je leur donne douze bons mois avant de se faire racheter par leur ancien employeur.

Télex

Sony annonce avoir vendu 30 millions de PlayStation 2 depuis la sortie de la console. La GameCube et la Xbox restent loin derrière, respectivement 4 et 3,4 millions d'unités vendues.

GRANDE 1re

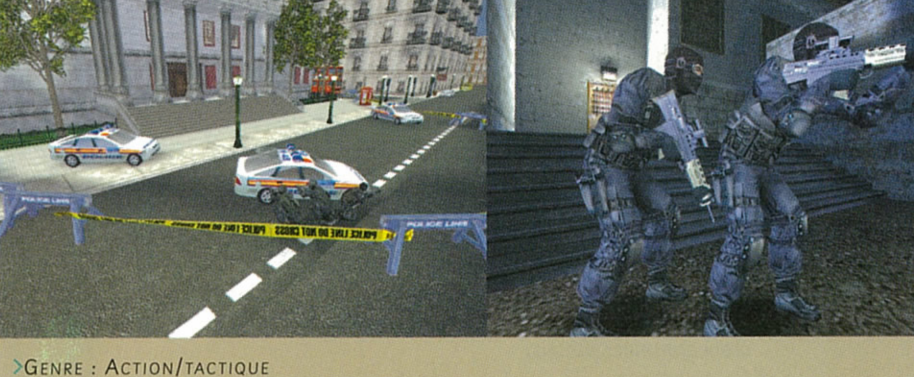
Le segway est enfin un moyen de locomotion comme les autres, puisqu'il vient de faire sa première victime à Atlanta. L'un des employés municipaux s'est en effet niqué le genou en essayant de grimper sur un trottoir.

Bien sûr, on voit partout le monsieur, sur les sites de news, vautré dans le caniveau avec une ambulance, et dans le coin en bas à droit de l'image, une roue de ce nouvel engin de Satan qui dépasse du cadre, comme honteuse. J'imagine très bien les paparazzis qui suivaient ces deux roues dans l'espoir de voir ce genre de scènes, mais surtout, surtout, j'imagine la honte jetée sur toute la famille de l'accidenté.

Ça lui apprendra à faire le malin avec son scooter high-tech à 2 briques.







>Genre : Action/tactique
>Éditeur : Ubi Soft
>Développeur : Redstorm Entertainment/Ubi Soft Montréal
>Sortie : Fin 2002

Rainbow Six Raven Shield



Le nouveau Rainbow Six arrive et répond au doux nom de Raven Shield. Nous revoilà donc à gérer une escouade de dix à douze commandos qui va évoluer sur une quinzaine de missions. Le but reste simpliste : dessouder du terroriste et libérer de l'otage tout en respectant le sacro-saint principe « une balle-un mort ». Ça change un peu des Quake-like.

Mis à part les terroristes, ne vous attendez à rien de révolutionnaire. En revanche, de réels progrès ont été faits tant au niveau du design que du gameplay. Ainsi, la phase de préparation des missions, qui était trop hermétique, devient moins complexe et l'interface gagne en souplesse. Bien que l'on en sache peu à ce sujet, la gestion des waypoints et celle des ordres distribués aux escouades devraient s'avérer un peu plus conviviales. Quant à celle de vos coéquipiers : ceux-ci devraient être un peu plus débrouillards. Ainsi, les hommes de troupe ont de nouvelles capacités. Ils peuvent, par exemple, ramper (enfin !), se pencher progressivement, vomir, entrouvrir des portes, communiquer avec les membres des autres unités présentes sur le terrain, manger des chips, re-vomir ou encore passer les menottes aux otages libérés afin d'être sûrs de ne pas avoir une mauvaise surprise (ça promet en matière de script). De plus, et histoire de rajouter un peu de piment au gameplay, il n'est plus possible de se servir de ses armes lorsqu'on gravit une échelle. Le joueur dispose aussi d'un réticule lui permettant de « détecter » une présence, le principe consistant à rendre perceptibles les pulsations cardiaques de tout être vivant se trouvant dans les parages. Bien sûr, cette information ne permet pas de savoir si l'on a affaire à un ennemi, un ami, un ami en train de vomir, mais on pourra quand même s'apercevoir si la cible détectée est stressée ou pas, en clair, si elle vomit ou pas. Putain, mais qu'est-ce que j'ai avec la gerbe, moi ? Toujours au niveau des améliorations du gameplay : les gadgets et les nouvelles armes mis à disposition vont élargir considérablement l'éventail des possibilités offertes pour mener à bien les missions. En tout, le joueur dispose de 57 armes différentes sur lesquelles il peut ajouter les visées laser, les viseurs longue distance ou encore les lunettes de vision nocturne, ou thermique (avec lesquelles il est très rigolo de regarder à travers les murs pour voir s'il y a des voisins), et enfin un sac à vomi.

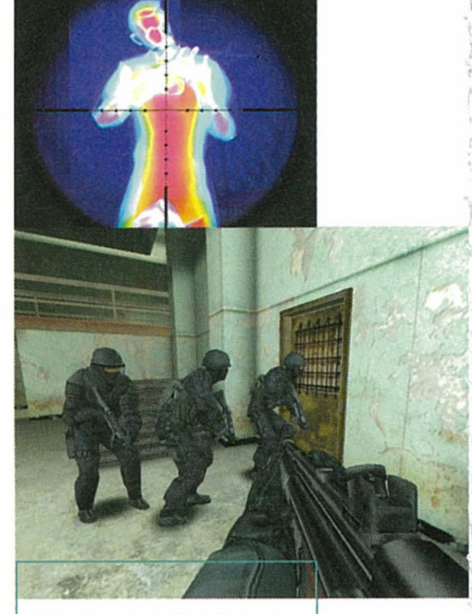
On ne sait pas encore dans quelle mesure l'I.A. sera améliorée par rapport aux jeux précédents, mais on espère que les ennemis souffriront d'un peu plus de stupidité artificielle (j'ai dit « un peu », soyons raisonnables) et qu'ils mettront un peu moins souvent dans le mille.

Le moteur graphique employé est le Next-Generation Unreal Engine. Il nous en met plein les yeux, tout en respectant une certaine physique des corps. Par exemple, on peut voir les ennemis se plier dans leur chute post-mortem et glisser sur les éléments du décor, la disparition d'une partie du corps dans une paroi n'est plus qu'un mauvais souvenir. Ce souci de la physique s'applique bien sûr aux propriétés balistiques des armes, rendant, par exemple, une balle moins létale si on la reçoit de très loin. Toujours à propos de la balistique, il semble que les munitions n'aient pas la possibilité de traverser certaines parois ou portes. Bon, quelque chose est sûr : les balles traversent les vitres !



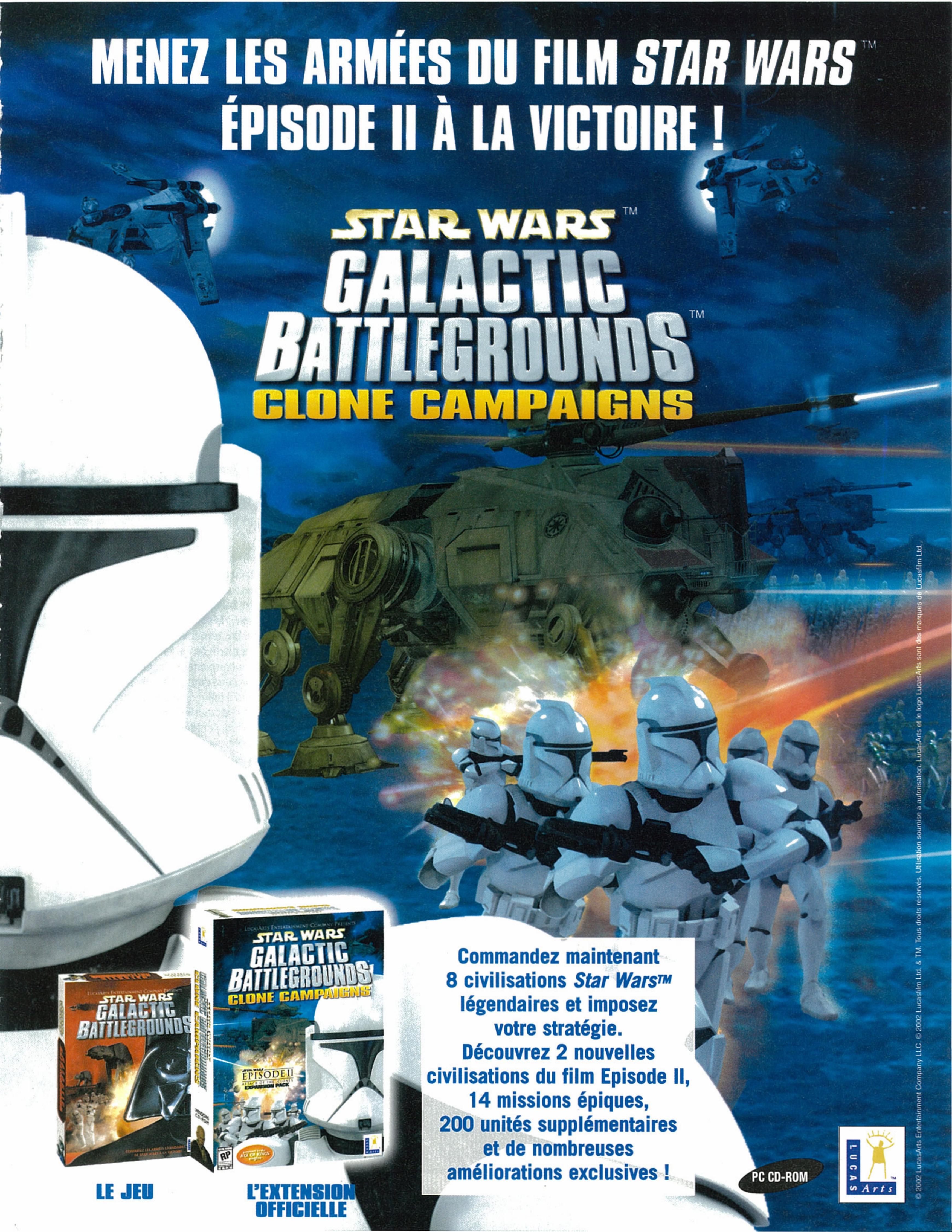
Le moteur Next Generation Unreal Engine permet d'afficher des modèles graphiques très détaillés.

Une interface simple et intuitive permettra de donner des ordres élémentaires à toutes les sections présentes sur le terrain.



On peut se permettre d'ouvrir tout doucement les portes, voire se contenter de les entrebâiller afin de jeter un coup d'œil furtif dans la pièce à visiter.

Pete Boule


MENEZ LES ARMÉES DU FILM STAR WARS™
ÉPISODE II À LA VICTOIRE !
STAR WARS™
GALACTIC BATTLEGROUNDS™
CLONE CAMPAIGNS
STAR WARS
GALACTIC BATTLEGROUNDS
STAR WARS
GALACTIC BATTLEGROUNDS
CLONE CAMPAIGNS
Commandez maintenant
8 civilisations Star Wars™
légendaires et imposez
votre stratégie.
Découvrez 2 nouvelles
civilisations du film Episode II,
14 missions épiques,
200 unités supplémentaires
et de nombreuses
améliorations exclusives !
LE JEU
L'EXTENSION OFFICIELLE
PC CD-ROM
LUCAS Arts
© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. LucasArts et le logo LucasArts sont des marques de Lucasfilm Ltd.

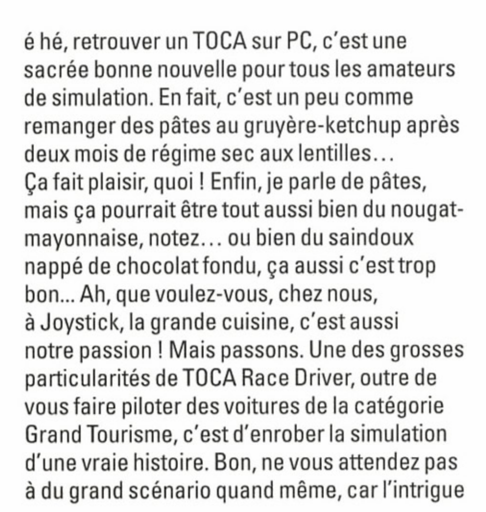


Trois de front dans un virage, ça en fait deux de trop.

>Genre : Simulation de voitures
>Éditeur : Codemasters
>Développeur : Codemasters
>Sortie : Septembre 2002

TOCA Race Driver



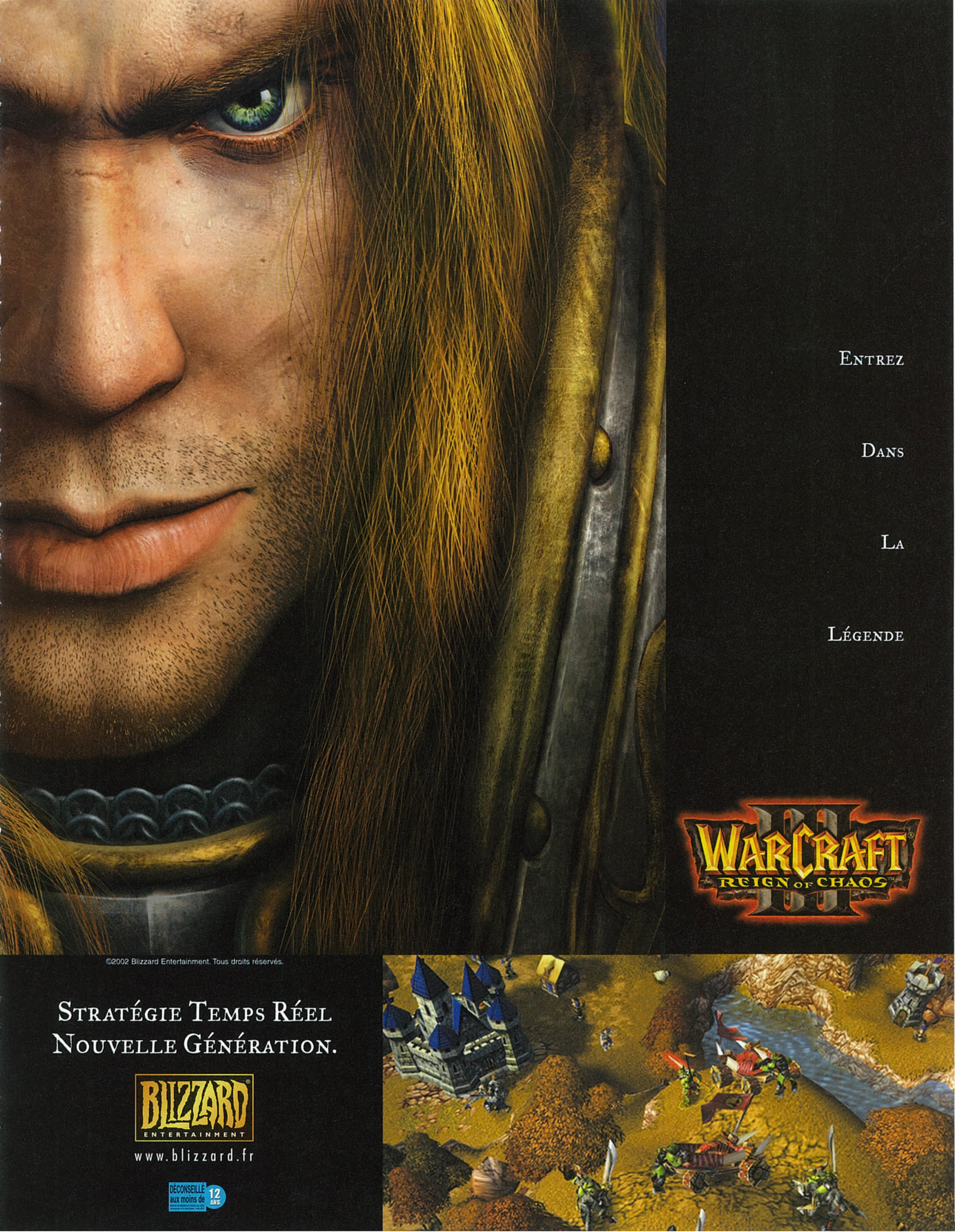


Hé hé, retrouver un TOCA sur PC, c'est une sacrée bonne nouvelle pour tous les amateurs de simulation. En fait, c'est un peu comme remanger des pâtes au gruyère-ketchup après deux mois de régime sec aux lentilles... Ça fait plaisir, quoi ! Enfin, je parle de pâtes, mais ça pourrait être tout aussi bien du nougat-mayonnaise, notez... ou bien du saindoux nappé de chocolat fondu, ça aussi c'est trop bon... Ah, que voulez-vous, chez nous, à Joystick, la grande cuisine, c'est aussi notre passion ! Mais passons. Une des grosses particularités de TOCA Race Driver, outre de vous faire piloter des voitures de la catégorie Grand Tourisme, c'est d'enrober la simulation d'une vraie histoire. Bon, ne vous attendez pas à du grand scénario quand même, car l'intrigue proposée est plus proche de la série B que du film d'auteur. En gros, vous incarnez un pilote qui vit une relation conflictuelle avec son frère, pilote également. Du coup, l'action ne se déroule pas que sur la piste, mais également hors des stands. Concrètement causant, cela se traduit par des séquences cinématiques faisant avancer l'histoire entre chaque course. De temps à autre, on vous demandera de prendre des décisions afin d'influer sur son évolution, pour augmenter le facteur « identification » au personnage. Bon, j'entends déjà les puristes s'interroger sur l'incongruité de la chose dans ce style de jeu. Certes, l'approche peut surprendre, mais attendons de voir ce que cela apporte au gameplay avant de crier au sacrilège. Après tout, si le sentiment d'immersion en sort renforcé, c'est du tout bénef ! Pour l'aspect technique de la chose, les infos sont encore maigres, malgré une sortie repoussée mais néanmoins assez proche. On peut toutefois espérer que TOCA Race Driver sera une simulation digne de ce nom, à l'instar de ses deux prédécesseurs sur PC. En attendant de pouvoir le constater par nous-mêmes, admirons donc les photos d'écran de cette page, plutôt prometteuses, vous en conviendrez.

Fishbone

La modélisation des voitures laisse espérer le meilleur de l'espoir optimiste...




Entrez
Dans
La
Légende
WarCraft III
Reign of Chaos
©2002 Blizzard Entertainment. Tous droits réservés.
Stratégie Temps Réel
Nouvelle Génération.
Blizzard
Entertainment
www.blizzard.fr
DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ans



Des dizaines d'immeubles 3D parsèment le terrain. Ceux du fond, contre les montagnes, sont en fait factices.



Le célèbre échiquier qui aide les pilotes à s'aligner sur la piste ou à devenir meilleurs aux échecs.

> Genre : Add-on Flight Simulator
> Éditeur : Flightsoft
> Développeur : Flightsoft
> Disponible

The Ultimate Hong-Kong Simulation



L'unique approche pour la piste 013 oblige l'avion à passer à 60 m au-dessus des commerces.

Ouvert en 1947, l'aéroport de Kai Tak, desservant l'enclave de Hong-Kong, est l'une des escales les plus mythiques au monde. Si tel est le cas, ce n'est pas seulement parce que c'est la meilleure adresse pour manger du chien bouilli au nord de la Nouvelle Zélande, mais aussi parce que cet Kai Tak subit la présence de vents dominants obligeant souvent les avions à se poser sur sa piste orientée face à la mer. Juste avant un atterrissage brutal, les passagers se retrouvent à quelques mètres au-dessus des habitations et le pilote, guidé par échiquier géant peint sur une colline, tente de s'aligner sur la piste au dernier moment. Bien sûr, toutes les plaisanteries ont une fin et cet aéroport a été fermé il y a quatre ans au profit de nouvelles installations ultramodernes sur une île artificielle. Réalisme oblige, FS a lui aussi fermé l'aéroport et cet add-on va le réouvrir pour notre plus grand bonheur. En plus de cela, on trouvera un Hong-Kong recouvert de textures en trompe-l'œil et de dizaines de gratte-ciel modélisés ainsi qu'une bonne partie des installations avoisinantes. Ça ne fait pas énormément illusion, mais c'est déjà un poil mieux que les textures génériques que l'on trouve dans FS de base. Si les autoroutes sont un peu moches et les infrastructures du cru peintes à la va-vite, on comprend tout de suite mieux la difficulté qu'une telle approche implique, même pour un pilote chevronné.

Si vous voulez avoir une petite idée de ce qu'on peut faire de rigolo avec un 747 sur l'aéroport de Kai Tak, matez les jolies photos sur la page du http://home.istar.ca/~geoffg/funny/kaitak/kaitak.htm

Bob Arctor



Remarquez les textures, et autres publicités sur les immeubles correspondants.



La scène de Hong-Kong n'est malheureusement pas assez travaillée côté élévations.


le Hit PlayStation 2
disponible
en mai sur PC
no more rules
gta III
PC CD ROM
SAATCHI & SAATCHI · GTA III
Games sont des marques déposées de Take Two Interactive Software Europe Ltd 2001.
Tous droits réservés. "PS" et "PlayStation"
des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Tous droits réservés. *Plus de règles.

Une des villes de ce monde : les portes fermées s'ouvriront, si vous parvenez à vaincre en duel les créatures qui possèdent les clés.

Les fées qui errent dans cet univers sont fort nombreuses et différentes les unes des autres. A vous de trouver la combinaison qui vous sied le mieux pour faire face à tout imprévu.





ZANZARAH : THE HIDDEN PORTAL

GENRE
Aventure/action

ÉDITEUR
THQ

DÉVELOPPEUR
Funatics

SORTIE PRÉVUE
Juillet 2002

Zanzarah vous propose une excursion dans un monde féerique envahi par le chaos. Les elfes noirs se sont peu à peu accaparé la nature (ndlr : ah les salauds…), et les quelques habitants de la région se retrouvent coincés dans leur village sans pouvoir réagir à la sombre menace (ndlr : normal, pour des elfes noirs) qui se précise de jour en jour. Heureusement, une prophétie leur laisse l'espoir que cette inconfortable situation ne sera pas forcément définitive. Celle-ci fait effectivement état d'une jeune fille capable de passer le portail qui relie le monde humain au leur. Serez-vous cette jeune fille ? (ndlr : je sais pas, ça dépend, c'est payé combien ?) L'aventure ne consistera pas uniquement à parler avec les créatures qui vous entourent, à tuer des caniches, ou bien à rechercher des objets. La progression s'effectuera fréquemment par combats interposés. Chaque pas pourra vous valoir un affrontement avec une fée sauvage, et là, on verra bien si vous faites toujours le fier. Parce qu'une fée sauvage, c'est sportif et hargneux comme bestiole. Pour vaincre, la jeune héroïne devra réunir un panel de fées qu'elle capturera ou qu'on lui donnera (ndlr : j'ai toujours rêvé d'avoir un harem…). Chaque petite créature possédera, comme il se doit, des points et des faiblesses. Il faudra donc composer avec le groupe de cinq fées que vous aurez réuni, pour faire face à l'adversité. À vous de trouver la meilleure combinaison possible pour être le plus puissant, quel que soit l'ennemi affronté. Le moteur semble tout à fait correct. Il vous permettra d'apprécier les balades que vous ferez en pleine nature. Marais brumeux, forêt sombre et jardin éblouissant, les nombreux décors ne devraient pas vous laisser indifférent. Si les combats ne se révèlent pas trop répétitifs, on devrait avoir une belle aventure destinée plus au grand public qu'aux hardcore gamers (ndlr : ou aux obsédés, aussi).

Kika







Les combats vous permettent de gagner de l'XP et ainsi de faire évoluer vos créatures. Celles-ci, outre de la vie, de la mana et des compétences supplémentaires, auront aussi la possibilité d'utiliser d'autres sorts.

La gestion de l'endurance, parallèlement à celle des points de vie, enrichira le gameplay.

GORE

En voilà une surprise ! Figurez-vous qu'il va y avoir du jeu de massacre chez Cryo. Si, si ! Du vrai, du gros et du gras ! Fait d'autant plus étonnant que l'éditeur nous avait habitués à sortir une quantité non négligeable de produits dans lesquels il ne se passait rien, ou presque. Certes, Cryo a quand même sorti un ou deux trucs bien nerveux, genre « Une Nuit en Enfer », mais pour le reste, on ne peut pas dire que les softs d'action soient son pain quotidien. Gore est donc un First Person Shooter, dans lequel on incarne un représentant de l'ordre se battant contre tout plein de gangs différents. L'action se déroule dans un futur proche pas super sympathique, puisque le monde est plongé dans le chaos. Chaos généré par la disparition des ressources terrestres, qu'elles soient minérales, énergétiques ou alimentaires. Histoire de vous donner une idée de ce qui vous attend, il faut savoir que la traduction la plus proche de ce terme anglais est « couleur sang ». Dire que l'action sera speed tient du doux euphémisme. D'ailleurs, pour bien cadrer les choses, le joueur n'aura pas à interagir avec les éléments du décor. Dans Gore, pas d'interrupteur à déclencher, la seule action autorisée consistera à tirer sur son prochain. En dehors de ça, le gameplay reste très similaire à tout ce qu'on a pu voir depuis le premier Quake : les animations sont pleines d'hémoglobine, et les trois quarts du temps, les personnages rencontrés ne s'expriment qu'au travers de cris d'agonie ou de jurons idiots. Heureusement, Gore possède quelques trucs qui le distinguent un peu de la concurrence. Par exemple, il faut gérer son endurance ainsi que ses points de vie (en cas d'efforts prolongés, le personnage peut bêtement mourir), ou bien encore les bonus éparpillés dans les niveaux sont destructibles (ce qui promet une bonne quantité de fourberies diverses et variées pour les parties en réseau). Gore s'annonce donc comme l'un des jeux les plus bourrins du moment...

Pete Boule

GENRE
Action/shoot

ÉDITEUR
Cryo

DÉVELOPPEUR
4d Rulers

SORTIE PRÉVUE
Juin 2002



Le mode Solo nous plonge dans un monde où il faut travailler avec des collègues. Eviter de leur tirer dessus deviendra une véritable gageure !

La sortie de Clone Campaigns, la première extension de Star Wars Galactic Battlegrounds, le STR de Lucas Arts, devrait suivre de peu celle du prochain film, « Episode 2 ». Hé oui, c'est ça, la magie du merchandising. Cela dit, les choses s'améliorent. Il y a quelque temps, on aurait eu droit à une mauvaise licence, programmée à la va-vite en quelques mois. Alors qu'ici, c'est presque une version 3.0.
Galactic Battlegrounds, que nous avions trouvé très classique (normal, basé sur le moteur plus très jeune d'Age of Kings), compte son lot de fans inconditionnels. Lucas a donc pris en compte les remarques et les avis de la communauté pour apporter moult améliorations à Battlegrounds. Et, au passage, inclure des nouveautés issues du prochain film. À noter que les dialogues du jeu reprendront les voix des doublages d'«Episode 2 ». Et que le scénario commencera au début de l'Attaque des Clones. En revanche, si cette extension reprend certains points-clés du film, elle devrait développer une intrigue parallèle.





La nouvelle planète, Sarapin, recouverte de lave et de cendres volcaniques, comportera ses propres prédateurs : les vaapads.

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS : CLONE CAMPAIGNS

GENRE
Stratégie temps réel

EDITEUR
Lucas Arts Entertainment

DÉVELOPPEUR
Lucas Arts Entertainment

SORTIE PRÉVUE
Juin 2002

Au sommaire des améliorations apportées à Battlegrounds, l'équilibre entre les camps et les unités a été la préoccupation principale des développeurs. Deux nouveaux camps tirés d'« Episode 2 » font leur apparition : la République Galactique et la Confédération des Systèmes indépendants. Ce qui porte à huit le nombre de camps. Juste ce qu'il nous faut pour les parties multi à huit, en fait. Les équipes bénéficieront maintenant de bonus particuliers. Par exemple, si des joueurs contrôlant la Fédération du Commerce et l'Empire Galactique font alliance, ils récolteront des avantages spécifiques. Les p'tits gars de Lucas nous promettent aussi plus de diversité pour chaque civilisation : les Naboos auront de nouveaux bonus, l'Alliance Rebelle héritera d'une nouvelle unité aérienne et les terribles unités AT-AT de l'Empire devraient être encore plus méchantes. La puissance des nouveaux PC aidant, Lucas Arts en a aussi profité pour revoir à la hausse le nombre maximal d'unités affichées simultanément sur le champ de bataille. La limite de population sera désormais fixée à 250 unités pour chaque camp. Le type de planète aura aussi une répercussion sur la collecte des ressources (plus de carbone sur les planètes forestières, etc.). On pourra construire des temples pour former des chevaliers Jedi et des lords Sith. Les astroports seront plus rapides pour le commerce des ressources. Enfin, certaines unités, notamment les unités aériennes et les chasseurs de primes, ont été revues à la baisse parce qu'elles étaient trop fortes. Avec les nouveaux camps, c'est près de 200 unités qui seront disponibles au total. C'est sûr que c'est pas facile d'équilibrer tout ce beau monde du premier coup. Demandez à Blizzard ce qu'ils en pensent.

iansolo







J'adore les jeux de rôle. Si j'avais été payé à l'heure sur l'ensemble des parties auxquelles j'ai participé, je serais multimillionnaire. En règle générale, ce qui différencie une bonne partie d'une mauvaise, c'est le maître de jeu. S'il est nul, tout le monde s'emmerde : les joueurs lancent leurs dés sans conviction, s'avachissent sur la table, grignotent des chips, téléphonent aux renseignements, regardent le loft, gonflent des pneus de vélo… bref, ils ne font plus vraiment attention au scénario pour cause de partie ou d'ambiance inexistante.
Lorsque j'ai joué au premier Icewind Dale, j'ai vraiment vécu ces sales moments pleins de rien et d'ennui.
Tout cela pour dire que s'il y a bien un truc qui manquait dans Icewind Dale, c'était un scénario. Et quand on voit les prouesses narratives réalisées par Black Isle dans Planescape Torment, on se dit qu'il y a des bons développeurs - et des mauvais - exactement comme les maîtres de jeu en fait. Le problème,



On ne sait pas ce que vaudra le scénario, mais une chose est sûre : les combats vont être bourrins.

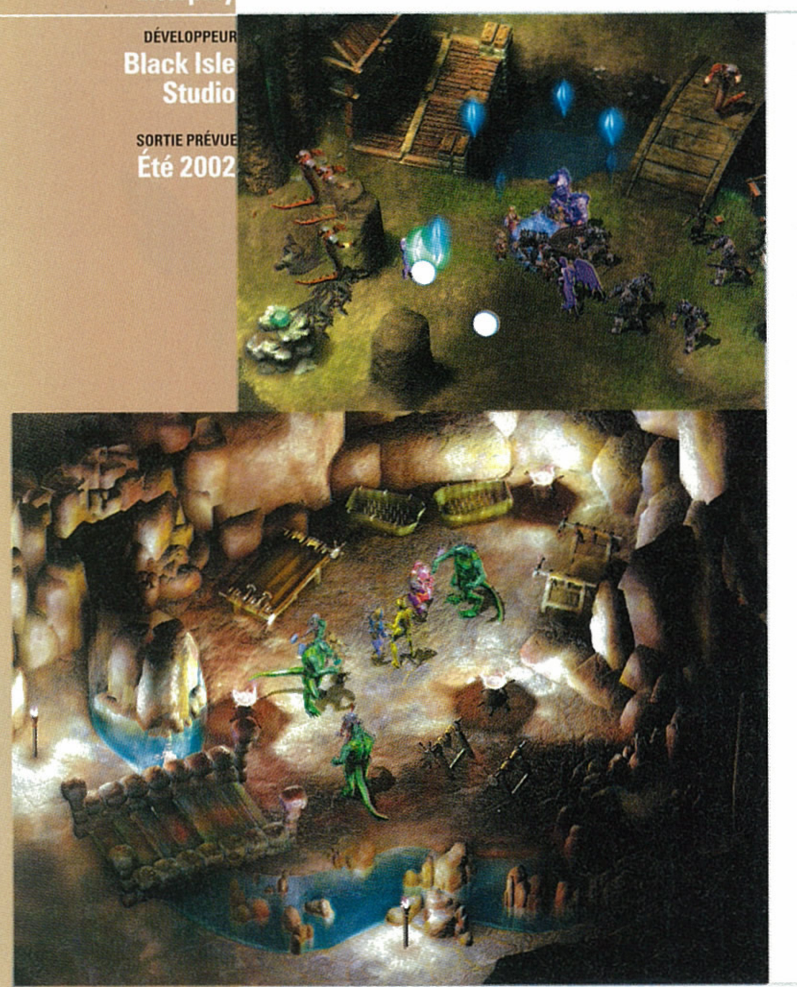
ICEWIND DALE II

GENRE
Jeu de rôle

ÉDITEUR
Interplay

DÉVELOPPEUR
Black Isle Studio

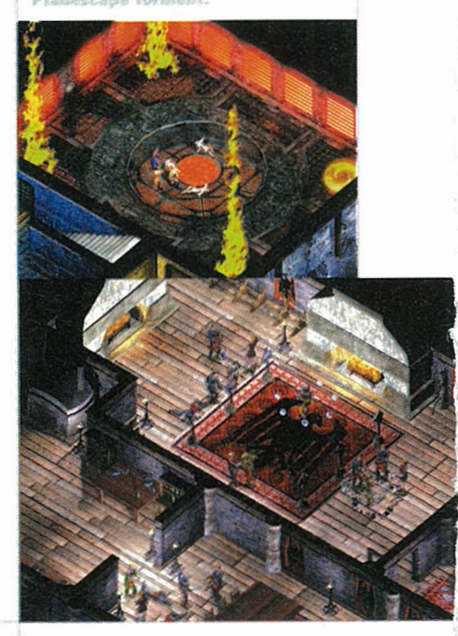
SORTIE PRÉVUE
Été 2002



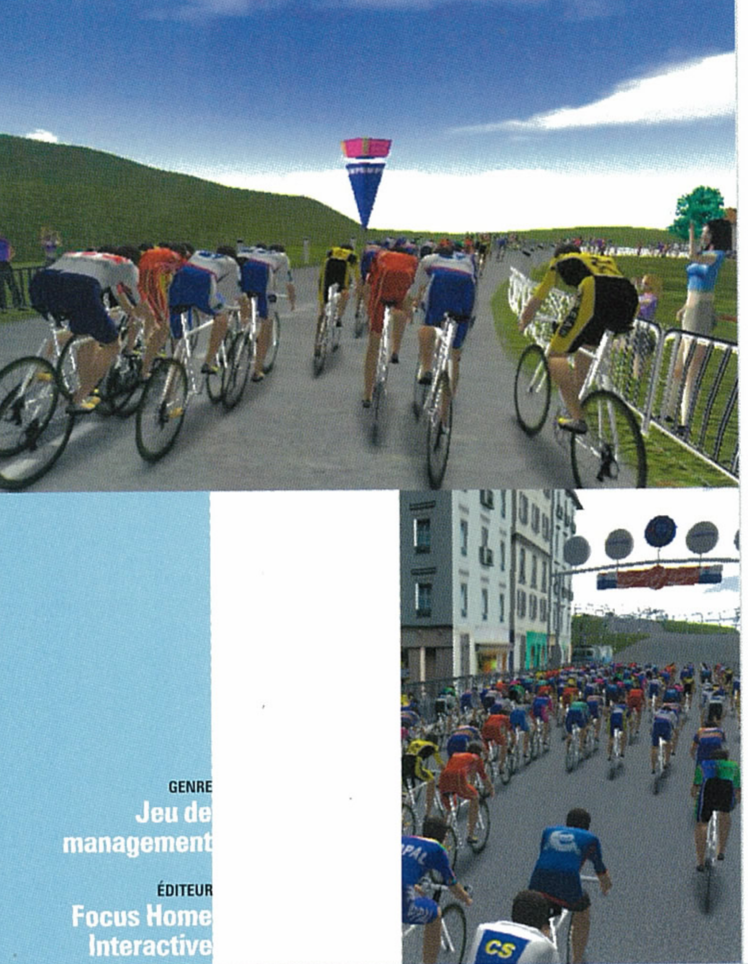
c'est qu'un mauvais jeu vidéo ne vous fait pas seulement perdre votre temps mais aussi votre argent. Heureusement, il y a Joystick.
Alors voilà, il va y avoir un Icewind Dale II. On nous annonce plein de bonnes choses : des nouvelles classes de personnages, des nouveaux sorts, des nouveaux monstres… et peut-être un scénario. Dans le pire des cas, il y aura d'autres pneus de vélo à gonfler, d'autres chips à grignoter et je ne sais quoi de tout aussi palpitant pour s'occuper entre deux mouvements. L'action nous replongera dans des pays du genre nordique propres à Icewind Dale, des endroits où l'on se caille grave avec seulement quelques volcans pour réchauffer l'atmosphère et pas mal de monstres super-balèzes. Ces derniers risquent d'être encore moins diplomates que dans le premier Icewind Dale et traîneront ici et là, histoire d'occuper les moments de solitude. D'après ce que l'on a pu en voir, il va y avoir un max de combats, avec tout plein de jolis effets visuels pouvant être affichés dans de hautes résolutions.
Les décors seront toujours aussi soignés et, dans la mesure où l'on nous annonce des résolutions graphiques supérieures à 800x600, on se dit : « Super, ça va être beau ! »
Mais devant le manque d'informations quant au scénario, on aimerait bien pouvoir se dire : « Super, ça va être bon »… Wait and see.

PETE BOULE

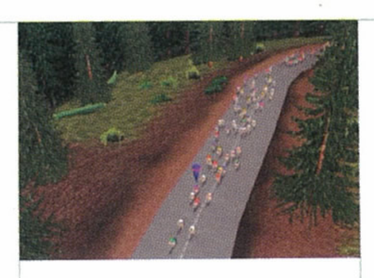
Le graphisme est plus fin et le style se rapproche plus de ce qu'on a pu voir dans Planescape Torment.



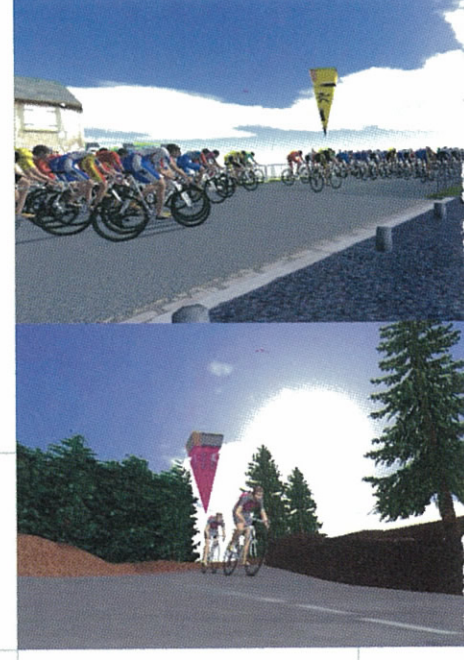




En 1994, Miguel Indurain est contrôlé positif pour l'utilisation d'un dilatateur de bronches. Il s'en sortira en produisant un certificat médical le déclarant asthmatique. Un jeu de cyclisme sans dopage... ils sont vraiment passés à côté de quelque chose.



C'est un plaisir sadique et délicieux que je m'offre chaque été au mois de juillet : je joue tranquillement sur mon PC, une boisson fraîche à portée de main et... je branche la télé sur le Tour de France. Comme c'est bon de les voir se tuer à grimper des cols escarpés, leurs muscles tendus à presque rompre tandis que moi, face à mon moniteur, avachi comme une brioche sur mon siège ergonomique, je clique... clic, clic... « Vous venez de découvrir la technologie du four à pain ». Cool... je jette un œil à la télé... assommés par le soleil, les coureurs en chient comme jamais. Ça n'en finit pas de grimper. Des supporters les encouragent en leur jetant des éponges mouillées. Un cycliste tombe à la renverse. Les supporters essayent de le remettre en selle mais il a mal, il a dû se casser quelque chose. Un sentiment de plénitude m'envahit. Je m'en retourne à mon jeu. Et soudain Cycling Manager 2 transporte ces pauvres cyclistes dans mon PC. Soyez les bienvenus ! Me voici donc propulsé manager d'une écurie. Il faut que je choisisse jusqu'aux cadres et roues de leurs vélos, que je démarche



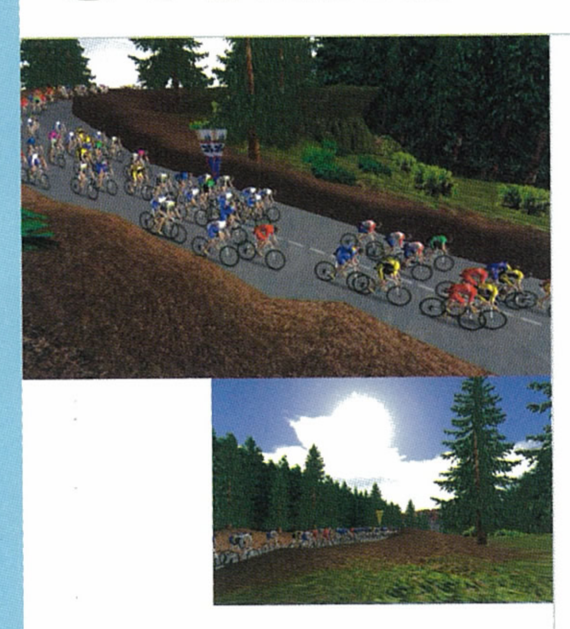
GENRE
Jeu de management

ÉDITEUR
Focus Home Interactive

DÉVELOPPEUR
Cyanide

SORTIE PRÉVUE
Juin 2002

CYCLING MANAGER 2



des sponsors, que j'embauche des masseurs, des chiropracteurs, des médecins (quel dommage que le dopage ne soit pas pris en compte), des consultants psychologiques. Il faut que je sélectionne mes coureurs parmi les 1 200 qui me sont proposés (hop, je vais prendre tous les coureurs qui se prénomment Xavier et engager neuf psychologues). Et puis zou, la course est lancée. C'est en 3D temps réel, c'est beau comme à la télé, on a le choix entre 8 caméras, dont 2 mobiles (des motards au cœur du peloton, comme pour de vrai). On peut même jouer contre des adversaires humains sur le Net, déléguer des tâches à des suppléants. Parfait. Je vais beaucoup déléguer. Et puis je vais m'acheter un second PC et mater mes propres courses en jouant à Medal of Honor sur l'autre ordi. C'est beau le vélo. Quoi qu'il en soit, les pédaleurs informaticiens devront être comblés, ce second volet de Cycling Manager s'avérant nettement plus abouti que le premier du nom. Vous trouverez d'ailleurs la démo exclusive de ce jeu sur le CD de ce mois-ci.

monsieur pomme de terre

Le danger avec l'EPO, c'est de voir le sang du coureur s'épaissir comme une bolognaise. C'est alors la thrombose. Ça aurait été trop bien d'ajouter des avocats et la gestion d'un stock de came, du taux d'hématocrite des coureurs... comme pour de vrai.



TEAM FACTOR



En approche finale sur le ranch de Waco...



C'est assez rare pour être signalé : il sera possible d'organiser des matchs entre trois équipes différentes.

Voilà une nouvelle imitation de Counter-Strike qui va tenter de nous convaincre qu'elle vaut ses 50 eurobrouzoufs par rapport à tous ces jolis mods gratos qu'on trouve sur le Net. Team Factor sera donc un shoot militaire destiné principalement au multijoueur et au jeu en équipe. Les développeurs n'ont pas cherché à réinventer la roue, nous risquons donc de nous retrouver devant un jeu bien classique, mais cette version preview laisse quand même présager de quelque chose d'intéressant.

Au niveau technique tout d'abord, il faut s'attendre à une douzaine de maps dont certaines seront vraiment de fort belle facture. J'ai pu me balader sur un aérodrome russe, dans la jungle du Mekong ou encore dans les ruelles d'une ville côtière africaine, et il faut reconnaître que les environnements sont carrément très sympathiques, avec des textures détaillées et une végétation crédible.

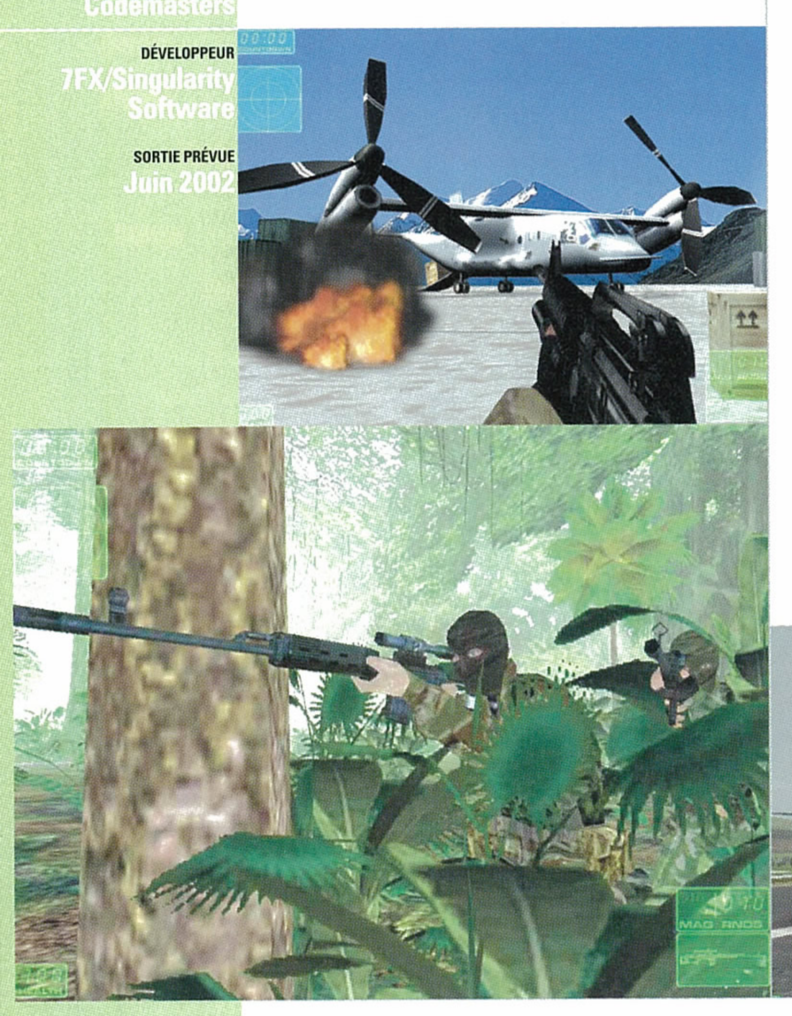
En ce qui concerne le gameplay, bah, c'est du shoot réaliste quoi, vous connaissez la chanson depuis le temps, ça rappelle un peu Counter-Strike, un peu Project IGI, avec en plus 4 vraies classes de persos : le soldat de base, l'éclaireur, le sniper et le spécialiste en explosif. Toutes les parties pourront se dérouler entre 2 ou 3 équipes adverses, 30 joueurs maximum sur le Net et 60 en LAN.

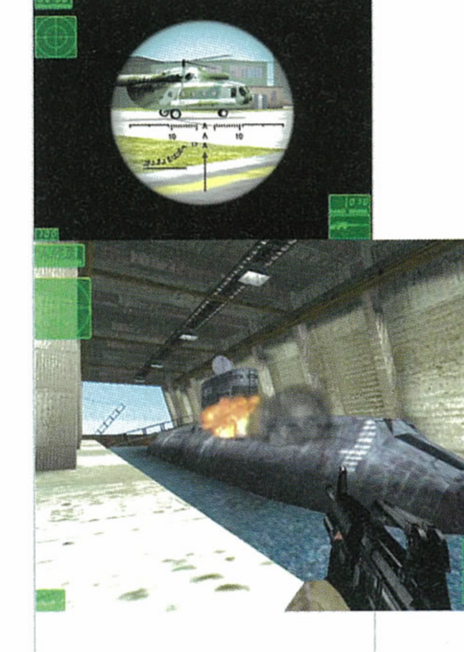
GENRE
Shoot réaliste

ÉDITEUR
Codemasters

DÉVELOPPEUR
7FX/Singularity Software

SORTIE PRÉVUE
Juin 2002





Notons aussi que la précision des tirs sera gérée de manière très précise (hein, où ça une répétition ?) grâce à une petite jauge, et qu'il ne sera pas possible de courir et de sauter pendant tout un round sous peine d'épuiser le niveau de stamina (et de se retrouver comme un con tout essoufflé et immobile au pied d'un immeuble bourré de snipers avec une méchante envie de vomir). Vous le voyez, rien de vraiment folichon, mais la grosse innovation de Team Factor devrait se trouver ailleurs : selon les développeurs, les joueurs pourront créer un soldat et augmenter ses caractéristiques lors des parties multijoueur grâce à un serveur qui stockera en ligne les statistiques de chaque soldat. Cela pourrait donner beaucoup plus d'intérêt aux combats en ligne. Imaginez-vous par exemple en train de trouer des équipes entières de débutants avec votre sniper level 70...

Une dernière précision : Team Factor ne proposera pas de vraie campagne solo, mais ceux qui n'ont pas de connexion Internet ou, moins grave, qui n'ont tout simplement pas d'ami joueur, pourront tout de même profiter de ce titre grâce à des gentils bots dévoués.

ackboo





CULTURE 2

Nos amis les Vikings sont de retour. Dans le premier volet, Olof était tombé amoureux d'Olga et après moult péripéties, il réussissait à concrétiser son désir. Ils copulèrent comme des ouf guedin, eurent plein de petits enfants et vécurent heureux au royaume du Groenland. Bjarni, héros bien fait de sa personne, reprend le flambeau. Cette fois-ci, une vision terrible l'entraîne à conduire son peuple à travers toute l'Europe pour y découvrir les autres civilisations et faire cause commune afin de détruire le monstre de son cauchemar. Encore un qui a trop fumé.
Enfin, le management semble avoir été simplifié : les fabriques s'upgradent directement comme les armes et armures pour transformer la production, sans être obligé de couvrir la carte de constructions. Le background s'enorgueillit d'être plus complexe, et propose un véritable scénario fait de rebondissements avec de nombreux héros légendaires obligés d'avancer sur des terres hostiles regorgeant de loups voraces et de tribus hargneuses. Voilà qui devrait nous sortir de l'assommante répétitivité du premier opus. Dans tous les cas, il sera toujours question d'accoupler hommes et femmes et de les faire copuler comme des ouf geudin pour accroître sa population, tout en gérant l'approvisionnement aussi bien en nourriture qu'en matières premières.
Les animations apparaissent nombreuses et, si on ne fait pas jouer le zoom, sont tout à fait acceptables puisqu'elles offrent un certain cachet à l'univers que l'on nous propose de découvrir.
Ce Cultures 2 a toutes les chances de toucher un public habitué à la série Settlers, surtout si la campagne s'avère aussi riche qu'on nous l'annonce. Bon, je vous laisse, cette preview m'a furieusement donné envie de...
« Oh Booob, tu tombes bien. Je t'ai déjà parlé de Cultures 2 ?... »

Kika

GENRE
Stratégie/gestion
ÉDITEUR
JoWood
DÉVELOPPEUR
Funatics
SORTIE PRÉVUE
Juillet 2002

Le débarquement en Normandie vu par les Vikings : quelques coffres et beaucoup de nourriture pour que vos hommes ne meurent pas de faim.

Il existe bien un zoom, mais son grossissement le plus important trahit un amas de pixels qui ne permet pas d'apprécier la qualité des animations.





L'arbre technologique vous offre un nombre conséquent de ramifications, un vrai régal pour le petit gestionnaire qui sommeille en vous.

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D



LE NUMÉRO 1 DU JEU VIDÉO EN EUROPE

FRANCE

01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
05 Embrun	04 92 43 88 73
06 Juans les Pins	04 93 61 30 72
07 Aubenas	04 75 93 50 82
07 Annonay	04 75 67 70 76
08 Charleville	03 24 57 98 93
09 Pamier	05 34 01 02 14
11 Narbonne	04 68 42 37 58
12 Rodez	05 65 67 06 15
14 Bayeux	02 31 51 00 99
15 St flour	04 71 60 13 91
15 Aurillac	04 71 43 56 56
22 Dinan	02 96 85 17 54
24 Périgueux	05 53 53 55 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Crest	
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 40 78 67
30 Ales	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
35 Vitre	02 33 55 10 37
38 Grenoble	04 76 09 26 68
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
44 Nantes	02 40 35 50 90
44 Chateaubriant	02 40 81 40 50
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Marmande	05 53 20 49 15
50 St Hilaire	02 33 49 47 11
52 St Dizier	03 25 96 09 74
53 Evron	02 43 01 33 67
53 Ernée	02 43 05 82 37
53 Mayenne	02 43 32 01 89
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Cambrai	03 27 70 22 56
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
61 Alençon	02 33 28 85 73
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 91 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
67 Haguenau	03 88 63 88 36
71 Digoin	03 85 53 75 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 24 16 01
74 Cluses	04 50 96 68 51
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Rouen	02 35 73 68 50
76 Yvetôt	02 32 70 00 47
77 Montereau	01 60 73 59 94
77 Ozoir la Ferrière	01 60 18 54 48
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 64 22 48 63
77 Nemours	01 64 45 54 58
77 Brie Comte Robert	01 60 62 05 43
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
81 Albi	05 63 49 02 99
82 Montauban	05 63 92 13 13
84 Apt	04 90 74 31 83
85 Challans	02 51 49 77 92
85 Les Sables d'Olonne	02 51 32 16 39
86 Châtellerault	05 49 21 47 35
88 Epinal	03 29 82 06 97
89 Sens	03 86 65 40 28
91 Palaiseau	01 69 31 53 93
91 Savigny	01 69 24 21 04
92 Asnières	01 47 33 19 76
92 Boulogne	01 41 41 92 92
92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
92 Rueil Malmaison	01 47 51 93 10
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
95 Enghien les Bains	01 34 17 10 88
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
97 Le Tampon	02 62 57 60 49
97 St Joseph	ouvert
97 St Pierre	02 62 96 75 38
97 Point à pitre	05 90 21 88 50
97 St Denis	02 62 94 40 80
98 Nouméa	00 687 26 43 34

EUROPE

SUISSE : 1 magasin

ESPAGNE : 3 magasins

BELGIQUE : 2 magasins
Mons. 065 84 60 33
Saint Ghislain : 065 80 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM–TOM

• Levallois • Colombes • Crest •

RYZOM

GENRE
MMORPG

ÉDITEUR
N.C.

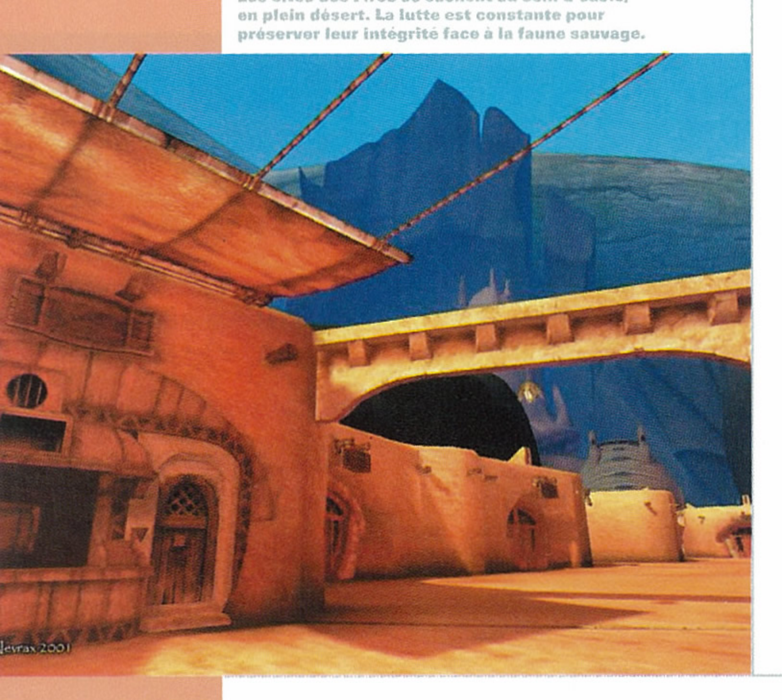
DÉVELOPPEUR
Nevrax

SORTIE PRÉVUE
Bêta-test en septembre

Lors de son reportage de décembre, Wanda avait outré les fans des MMORPG actuels en faisant le panégyrique de Ryzom. Alors qu'en est-il exactement de ce qui semblait être mieux que Shadowbane, mieux qu'Asheron's Call et qu'Everquest ? Notre Wanda à roulettes avait-elle raison d'être aussi enthousiaste ? Les dromadaires sont-ils aussi rapides qu'on le dit ? Et le Pentium 4, c'est de la daube ?
Première richesse de Ryzom : son background. L'univers de Ryzom puise son thème dans la science-fiction. Tout débute sur la Terre qui, ayant depuis longtemps liquidé toutes ses ressources en matières premières, organise l'exploitation systématique des planètes découvertes dans l'espace en expédiant des colons par portail interdimensionnel. Ainsi, sur Ryzom, une colonie industrielle s'est installée et a rapidement pillé toutes les richesses minières, laissant la planète exsangue. Mais alors qu'elle s'apprête à partir, la porte de sortie disparaît (ndlr : ben tiens). À des années-lumière de la Terre, sans vaisseau, ni ressources pour en fabriquer un, plus aucun espoir de retour ne lui est permis. La population se retrouve ainsi prisonnière d'une planète sans minerai, obligée de s'adapter pour ne pas crever. Une seule solution s'offre à elle : utiliser la nanotechnologie qui lui permettra de s'accommoder au milieu tout en redonnant vie à la planète. Il y a du boulot sur la poutre. Alors qu'un groupe témoin s'isole et se protège des nanovirus grâce à des combinaisons, les autres humains se transforment peu à peu, tout comme la planète, en mutants. Le changement entraîne une perte de mémoire complète du passé et sépare les êtres en cinq espèces différentes, chacune adaptée à un environnement spécifique. Le jeu débute quelques centaines d'années plus tard. De l'humanité, il ne reste que des légendes et quelques bribes technologiques conservées par la caravane, les derniers descendants des gardiens humains. La planète, quant à elle, a connu une évolution foudroyante. Les plantes ont tout recouvert, un fragile équilibre écologique s'est instauré, et des nanovirus sont nées des entités possédant des super-pouvoirs : les kamis. La lutte entre ces derniers et les survivants humains se développe, avec comme enjeu le contrôle des mutants, chacun essayant d'accroître son influence pour les ramener dans son giron.

La forêt possédera des pièges parfois invisibles pour le néophyte. Ainsi, une plante pourra se révéler être une redoutable créature et vous verrez devant vos yeux apparaitre le gardien de la zone protégeant les biens de son kami.

Les cités des Firos se cachent au sein d'oasis, en plein désert. La lutte est constante pour préserver leur intégrité face à la faune sauvage.



L'évolution du joueur

Le joueur choisit, lors de sa création, outre son physique et sa nation, ses attributs et une partie de ses compétences de base comme dans tout bon MMORPG. À son arrivée dans l'univers, il est accueilli par une famille dont les membres l'initieront aux premières activités qu'il désire avoir. Ainsi, le joueur s'adaptera petit à petit à son nouvel environnement et sera soutenu dans sa découverte soit par des NPC, soit par d'autres participants qui appartiendront au même clan que lui. Plus tard, il se liera à une guilde pour poursuivre sa progression. L'évolution personnelle du joueur se fera sous forme de briques de compétence, abordables selon le niveau de l'avatar, et qui s'apprendront auprès de maîtres ou s'échangeront avec d'autres joueurs. Quelques centaines de compétences différentes

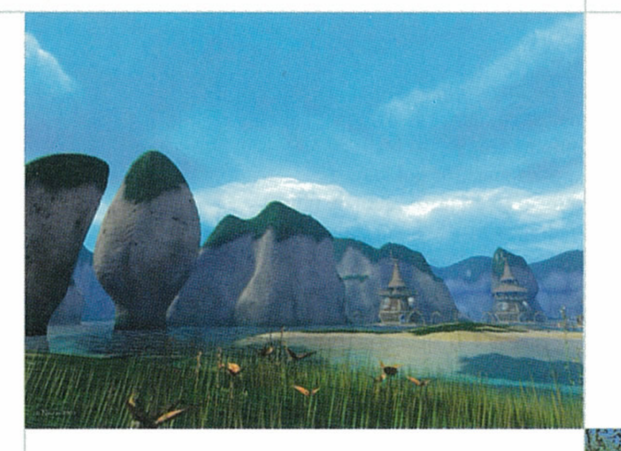


Les humains ne seront pas la seule espèce consciente à s'être adaptée à ce nouvel environnement. Les insectes, comme dans Starship Trooper, chercheront à éliminer ces concurrents à deux pattes.

seront accessibles, allant de l'exploration du terrain, c'est-à-dire la perception des plantes ou des créatures dangereuses, à celle de la connaissance culturelle des autres nations. Leurs mélanges détermineront les capacités réelles du personnage. Ainsi, il pourra être guerrier et posséder certaines compétences magiques qu'il utilisera afin de créer son propre style de combat en associant des briques distinctes. Plus il utilisera certaines compétences, plus elles monteront et détermineront son degré d'incidence sur l'environnement. La plupart des créatures resteront indifférentes devant un jeune « newbie » (ndlr : nouvel arrivant dans le jeu), mais, peu à peu, leur comportement évoluera. S'il accepte de défendre une oasis, il faudra qu'il combatte régulièrement un certain type de monstres et ceux-ci deviendront alors rapidement agressifs à son égard. S'il décide d'utiliser la magie, et donc d'acquérir des compétences spéciales, il devra passer un contrat avec le kami qui gère le type de magie pratiquée. Du coup, certains autres kamis pourront en prendre ombrage et le considérer comme un ennemi ou pire, ses contrats successifs avec ces créatures le rendront complètement étranger aux autres espèces conscientes. Peu à peu, il sombrera en devenant dépendant des nanos et deviendra un magicien noir accomplissant les besognes anti-technologiques de ses maîtres. Les kamis, ayant besoin de l'essence humaine pour atteindre un état de conscience de plus en plus évolué, l'enverront accomplir des missions destinées à détruire, ou du moins affaiblir, la caravane, les gardiens humains cherchant à redonner leur mémoire aux mutants.

L'évolution individuelle du joueur se lie invariablement à celle d'un groupe ou d'une guilde. Ryzom peut se jouer très bien en solo, mais le personnage mettra beaucoup de temps à se développer pour acquérir les compétences suffisantes afin de faire les quêtes demandées. Certains endroits seront plus accessibles pour un groupe bien balancé. Ainsi, un bon explorateur, ou du moins un guide, sera nécessaire si l'on vous demande d'explorer tel endroit pour ramener un certain type de marchandises. Car les combats, bien que faisant partie intégrante du jeu, ne représenteront pas sa finalité. Votre avatar est destiné à se développer en parallèle de votre vie réelle en se livrant à de nombreux types d'activité comme le commerce, la gestion, la construction ou le voyage, et cela sans avoir pour obligation de jouer un certain nombre d'heures.

Vous mourrez comme dans n'importe quel autre type de MMORPG

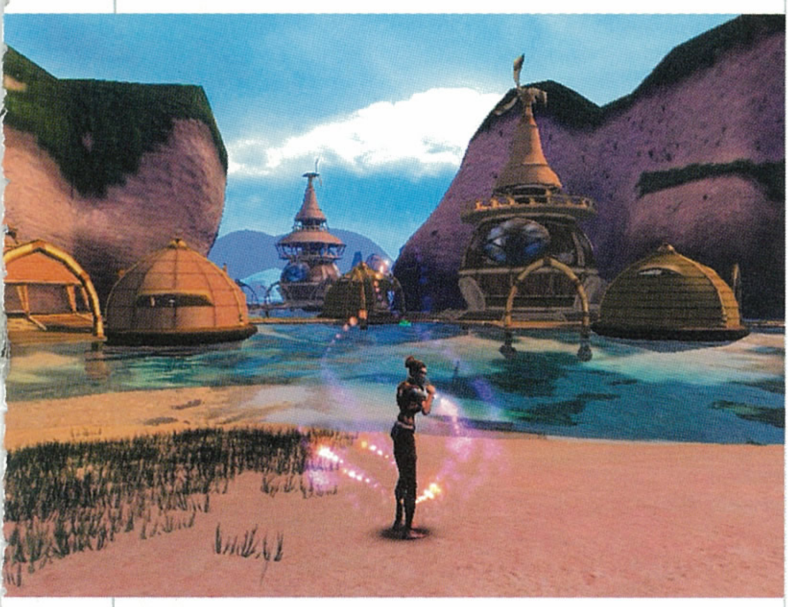


mais le principe est d'éviter toutes les pénalités, ressenties comme une punition, comme dans Dark Age of Camelot, où chaque mort correspond à une perte d'expérience et demande donc plusieurs heures de jeu pour revenir au niveau perdu, ou dans Shadowbane, où la mort correspondra à un déplacement géographique. Ici, vous pouvez prendre une assurance. Le premier niveau d'assurance est automatique. Votre personnage revient à la vie auprès de celui avec qui il a passé son contrat, soit un kami, soit la caravane, les pénalités étant différentes. Mais tous ne sont pas logés à la même enseigne et il existe plusieurs degrés d'assurance. Pour en obtenir une qui vous permettra de ressusciter avec des pénalités nulles, vous devrez payer un tribu sous forme de quête. La puissance auprès de qui vous aurez signé vous demandera d'accomplir des missions plus ou moins complexes. Ainsi, la mort elle-même n'est pas une pénalité mais participe de manière active à la dynamique du jeu.

Un jeu infiniment évolutif

Outre son univers et sa totale liberté d'évolution, la marque de ce jeu est sans aucun doute son moteur très adaptable et évolutif. Développé en freeware, il est téléchargeable sur le site de Nevrax et tout un chacun peut apporter sa contribution. Le jeu sera, de la même manière, totalement ouvert et les joueurs, outre leur personnage, pourront développer leur propre espace et réaliser leurs envies dans le respect des règles de l'univers. Si les joueurs accrochent, Ryzom représentera la prochaine génération de jeu car il évoluera tout seul, sans l'intervention d'administrateurs chargés de l'animation. Les interactions environnement/joueurs offriront une dynamique propre. Ainsi, si la pression des joueurs devient trop pesante sur le milieu, ce dernier réagira par flore ou faune interposée en rendant ses créatures plus agressives. Une première version, servant de socle aux prochaines, sortira d'ici la fin de l'année. Les développeurs ont prévu une existence de quatre ans avec, durant cette période, l'ajout de patchs réguliers. Deux nouvelles nations sont déjà sur papier dont une qui devrait avoir un comportement conquérant. Ce que Nevrax nous offre, c'est un monde avec des règles de base dans lequel chacun pourra projeter ses désirs et aura la possibilité de les réaliser.


Kika



Autre nation, autre culture : les Trikers vivent essentiellement dans des villes posées sur l'eau.

GENRE
MMORPG

ÉDITEUR
Codemasters

DÉVELOPPEUR
Codemasters

SORTIE PRÉVUE
Automne 2002

DRAGON EMPIRES

Woa, un dragon ! Ah ben chuis comme ça, moi. Les dragons, j'ai toujours trouvé ça classe comme bestiaux. Ces grands machins qui crachent des flammes, mince, ça en jette. Quoi de plus imposant qu'un dragon en plein vol, faisant jouer ses muscles puissants sous sa peau écailleuse ? À part un pingouin, évidemment, le champion du règne animal, mais là, on s'éloigne du sujet...

Codemasters, les sympathiques développeurs britons, nous ont dévoilé les premières images de Dragon Empires, leur future production avec des morceaux de dragons dedans. Contrairement à ce qu'on aurait pu croire, Dragon Empires ne sera pas un jeu d'aventure en 3D (comme l'excellent Drakkan) mais un jeu de rôle massivement multijoueur. Ce MMORPG nous proposera d'élire domicile dans un monde empreint de magie... et de dragons. En fait, Dragon Empires sera basé sur une lutte de clans. Les joueurs pourront partir à la conquête d'une centaine de territoires, répartis sur cinq empires rivaux. Ils se mettront sur le pif à grand renfort de sortilèges mystiques, ils se lanceront des défis et viendront s'envahir la gueule les uns les autres. Et comme on pouvait s'y attendre, les forteresses de chacun des territoires seront gardées par de féroces dragons.



Butagaz à l'atterrissage (enluminure en 3D réalisée par des moines dans l'abbaye de Codemasters).



Moins connu du grand public : le terrible dragon babouin.

C'est beau, un dragon dans l'effort

On ne sait pas grand-chose de plus sur Dragon Empires. À part que les développeurs se sont inspirés des livres de Piers Anthony, spécialiste du genre. Sympas les bouquins de Piers Anthony d'ailleurs, si vous aimez l'heroic fantasy et les jeux de mots idiots. Pour le reste, je vous laisse jeter un œil sur les images. Attendez, non, je savais bien que j'avais un truc cool à vous dire. Si vous souhaitez participer au bêta-test de Dragon Empires, c'est blessipo. Suffit d'aller s'inscrire à cette adresse : www.codemasters.com/dragonempires/beta_form.php. Pour le coup, vous serez aux premières loges pour savoir si Codemasters sera aussi talentueux avec le online persistant et les dragons qu'avec les grands classiques qu'il nous a offerts par le passé (TOCA, Colin McRae et Opération Flashpoint).

ianSolo





euh non, pas que du bonheur. La GDC, c'est aussi beaucoup de frustrations : frustration de ne pas pouvoir être partout en même temps, frustration de voir s'enliser un débat sur un sujet qui nous tient à cœur, frustration de ne pas pouvoir discuter tranquillement avec tous ceux à qui on aurait tant de choses à dire, tant de questions à poser, frustration d'être vraiment peu de choses parmi tous ces géants en train de changer la face du monde... Mais du coup, entre bonheur et frustration, je peux vous garantir qu'on arrête de dormir, et pas que physiquement : la GDC, c'est une sorte de maelström qui nous emporte irrésistiblement, nous bombarde d'idées de tout type, nous confronte à des individus de tout poil, nous met la tête sens dessus dessous, nous fait découvrir des choses nouvelles, nous offre des perspectives inédites sur des sujets qu'on croyait bien connaître... Et puis, d'un coup, tout s'arrête. Alors on commence par dormir pendant quelques jours, et puis les choses remontent tout doucement à la surface, selon un processus bien connu des viticulteurs :



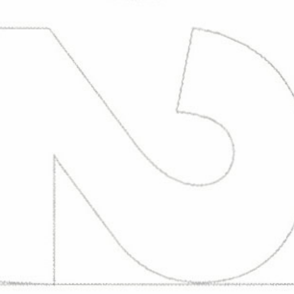
Grosse fatigue pour Richard Evans (à droite), le concepteur de l'Intelligence Artificielle de Black & White, récompensé aux Game Developers Choice Awards la veille au soir. Coïncidence ?



Sébastien Scieux (à droite), programmeur sur Arx Fatalis (Arkane Studios), se fait expliquer les charmes de Karma par Paul Topping, le directeur marketing de MathEngine.

La Game Developers Conference 2002







la décantation. Ce processus peut facilement s'étaler sur un an, voire deux, ça dépend des gens. En tout cas, moi, c'est clair, il me faut ma dose annuelle ! Et si on m'en proposait un petit complément entre les deux, genre en septembre à Londres, pour un truc qui aurait lieu juste avant l'ECTS et qui s'appellerait – au hasard – GDC Europe (voir encadré), ben ça me conviendrait tout à fait.

On ne sait plus où donner de la tête

La GDC, ce sont donc des keynotes (grosses conférences qui font référence dans leur domaine), des tutoriaux, et plus de 300 conférences, panels et tables rondes traitant de tous les aspects du développement d'un jeu, pour toutes les plates-formes et dans tous les genres. Quel programme ! Le problème, c'est que si on exclut les deux premiers jours (consacrés aux tutoriaux), il ne reste que trois jours pour le reste, c'est-à-dire les 300 conférences, panels et tables rondes. Et comme les organisateurs n'ont pas prévu que nous voyions plus de 14 conférences au cours de ces trois jours (j'ai compté), je ne vous raconte pas les choix cornéliens. Exemple : vous devez choisir entre « Redéfinir l'industrie du développement de jeux », keynote de Gabe Newell, boss de Valve Software (Half-Life 2, Team Fortress 2, CounterStrike), « Les jeux massivement multijoueurs de demain », table ronde animée par Bernie Yee, producteur chez Verant (EverQuest, Star Wars Galaxies, etc.) et « La théorie psychologique au service de la création des jeux », conférence de Bill Fullton,

Photo courtesy of the Game Developers Conference

American McGee, le papa du Alice édité par EA, a longuement parlé des problèmes qui l'ont opposé à l'équipe texane de Rogue Entertainment. Une narration assez émouvante et une jolie preuve d'humilité de la part d'un mec qui dit avoir été poussé malgré lui sous les feux des projecteurs.

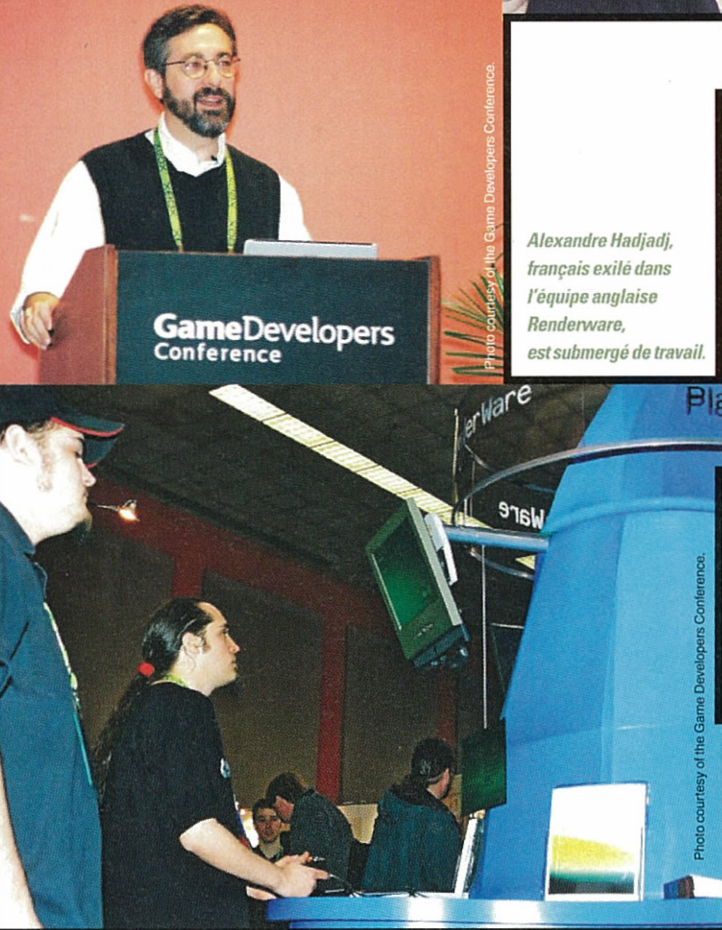
San Jose, Californie

Game Developers conference



Une GDC très marquée par l'omniprésence des Ion Stormers, qui étaient plus d'une douzaine à avoir fait le voyage depuis Austin, et dont les deux tiers donnaient des conférences. Ici : Harvey Smith, chef de projet Deus Ex 2, Randy Smith, chef de projet Thief 3, et Lulu Lamer, productrice Thief 3.

Oh, encore un mec de Ion Storm ! Warren Spector est le chef.



Tiens, je ne savais pas que Warren aimait la pêche.

Alexandre Hadjadj, français exilé dans l'équipe anglaise Renderware, est submergé de travail.

Tout en poursuivant son doctorat en Intelligence Artificielle, Robin Hunicke travaille à la création d'un cursus de formation aux jeux vidéo dans son université de Chicago. Après avoir bossé comme une folle lors des deux premiers jours du salon (notamment sur l'Academic Summit, dont je vous parlerai le mois prochain), elle accuse le coup.



Gros succès pour Dan Arey et Evans Wells, de Naughty Dog, qui expliquaient comment ils adaptaient le niveau de difficulté de Jak & Daxter à chaque joueur.

Pour la seizième année consécutive, la GDC a réuni en mars dernier quelques milliers d'acteurs de l'industrie du jeu vidéo : programmeurs, graphistes, concepteurs, producteurs, financiers, sociologues, patrons de petites boîtes, directeurs de département de grosses boîtes, étudiants, journalistes... pour cinq jours d'échanges d'idées et de cartes de visite, de prises de notes, de photos, de rendez-vous et de bonnes résolutions. Un moment un peu particulier que l'on tenait à vous faire partager. Bref, cinq jours de pur bonheur.

par Wanda

sociologue chez Microsoft (Age of Empires, Flight Simulator, Windows, etc.). Vous faites quoi, vous ? Moi, je pleure. Je suis à San Jose, au milieu de mes développeurs préférés et je pleure. C'est un comble ! Il faut dire que j'ai pas trop dormi la nuit dernière, ni la nuit d'avant...

Joueurs, et fiers de l'être

Au-delà du foisonnement des sujets de réflexion, on remarque clairement une GDC à deux niveaux : le gros des participants est venu pour écouter, prendre l'expérience des autres, voire pour chercher des jobs. Mais la plupart du temps, le fait d'aller échanger quelques mots avec leurs idoles à la fin des conférences représente l'acte de bravoure maximum. Et puis, il y a les autres : ceux qui créent, ceux qui réfléchissent, ceux qui se bougent pour que notre industrie change, grandisse, évolue, soit mieux perçue par le grand public. Et qui communiquent leur passion et l'état de leurs réflexions à leurs pairs. Certains ressassent, hélas, les mêmes rengaines depuis des années, mais la majorité évolue, et on le sent bien rien qu'en lisant le programme des conférences. Ou en allant sur un site comme www.gamasutra.com : les univers massivement multijoueurs, l'importance de l'organisation du travail et de la communication dans les équipes, les sujets de type Level Design (une section qui n'existait pas il y a deux ans), les moyens de faire jouer davantage de monde... Mais comme me le faisait fort justement remarquer





Après leur succès de Londres, les frangins Carter ont poursuivi leur tournée. Comme on pouvait s'y attendre, leur représentation de San Jose a conquis les cœurs et les esprits de leur public californien. Là, Simon Carter explique qu'il en a pêché un plus gros que Warren.

Heather Kelley, designer sur Thief 3 (Ion Storm), n'a pas l'air d'aimer la pilule qu'on essaie de lui faire avaler.

La GDC commerciale

À côté des salles dans lesquelles se succèdent conférences, panels et tables rondes, un grand hall accueille un vrai show commercial, avec des stands, des booth babes (pétasses de stand), des musiques trop fortes, des lumières trop crues... Enfin bref, toute la panoplie habituelle des salons commerciaux. Euh, je crois que j'exagère un peu, là. Si la traversée de ce hall (pour aller chercher son casse-croûte, par exemple) s'avère un peu pénible pour les yeux et les oreilles, c'est surtout à cause du contraste avec l'ambiance très différente qui règne dans les salles de conférence. Car en fait, le salon de la GDC est autrement plus doux et gentil que ce qu'on va bientôt connaître à Los Angeles, lors de l'E3. Enfin bref, c'est là que se regroupent les fournisseurs de nos amis développeurs : constructeurs de matériel, fabricants d'accessoires, fournisseurs de middleware, développeurs de technologies révolutionnaires, etc. C'est donc là qu'on peut découvrir les dernières specs du Renderware, du moteur d'Unreal, du prochain processeur d'Intel ou de Nvidia. Enfin bref, le coin idéal pour Caféine, dans lequel je ne me suis pas trop baladée, malheureusement, trop absorbée que j'étais par mes problèmes cornéliens de choix de confs.



À l'E3, le groupe de péquins qui se fait bonimenter sur cette photo sera extrêmement courtisé par les journalistes du monde entier. Il s'agit en effet d'Emil Pagliarulo (en bleu marine), level designer sur Thief 3, de Ricardo Bare (en gris), level designer sur Deus Ex 2, et de Harvey Smith (en gris aussi), chef de projet de Deus Ex 2.



Certaines zones de stand ont été aménagées comme des petits espaces de conférences. Ici, Chas Boyd (une grosse pointure de la 3D chez Microsoft) explique des trucs très compliqués, sans doute sur les dernières spécificités du dernier DirectX. Non, la GDC ne ressemble pas vraiment à l'E3.



Petit coin cosy pour jouer tranquillou à la PS2. Non, décidément, la GDC n'a vraiment rien à voir avec l'E3.



Au fond du hall, derrière les exposants, des boîtes-repas attendent les participants. Certains choisissent de manger sur place, d'autres emportent leur boîte dans un coin plus calme.



L'un des moments les plus forts de cette GDC a incontestablement été la leçon d'intelligence administrée par Will Wright à un auditorium plein à craquer, avec Scott McCloud dans le rôle de faire-valoir. (Scott McCloud est auteur de comics, et notamment de « L'Art Invisible », une B.D. de réflexion sur la B.D., passionnante.)

Sébastien Doumic : même là, ce sont quand même toujours un peu les mêmes qui écrivent. Pour bien faire, il faudrait que le débat s'élargisse, que de plus en plus de personnes commencent à se sentir concernées par l'avenir de cette industrie. C'est d'ailleurs pour ça que je vous en parle aujourd'hui : la reconnaissance du jeu vidéo auprès du grand public, elle passe aussi par chacun d'entre nous. Pourquoi faudrait-il qu'on ait honte de jouer ? Ou honte de bosser dans le « jeu vidéo » ? On devrait au contraire être fier de participer à une telle aventure, de développer ce qui a le potentiel de devenir le loisir dominant du 21e siècle, vous ne croyez pas ?

Bill Fulton est sociologue et playtest manager chez Microsoft, où il épaule les équipes de conception des jeux en étudiant les réactions des joueurs.

Un bordel organisé

On essaie souvent de comparer l'industrie du jeu vidéo à celle du cinéma, et c'est vrai qu'il y a des points communs, notamment dans le fait qu'un film, comme un jeu vidéo, est fait par toute une équipe de gens plutôt créatifs. Mais outre les questions de planning et de budget à respecter, la ressemblance dans le processus de création s'arrête là. Dans un film, contrairement à un jeu vidéo, une seule personne (le réalisateur) peut imposer une vision (la sienne, ou celle du producteur s'il s'agit d'une commande) à toute son équipe. C'est lui qui décide quel jeu d'acteur il veut, ou quel type de lumière, ou quels effets


Photo courtesy of the Game Developers Conference.

Will Wright (à droite). Ce mec a vendu plus de 13 millions et demi de boîtes des Sims dans le monde entier, et il assiste encore aux confs, comme tout un chacun.



Photo courtesy of the Game Developers Conference.

Steve Thompson, ingénieur chez MathEngine, explique la beauté de son moteur de physique, Karma.


Photo courtesy of the Game Developers Conference.

La GDC Europe

La GDC Europe, dont la première édition a eu lieu à Londres en septembre dernier, juste avant l'ECTS, est une réplique en miniature de la GDC de San Jose. L'ambiance y est cosy, les participants peu nombreux et le programme intéressant. Pas aussi décoiffant qu'à la GDC américaine, certes, mais tandis que cette dernière propose entre 25 et 30 sessions différentes par tranche horaire (quand je vous disais que cette conf. est frustrante ! Mais comment voulez-vous choisir entre 28 sujets ?), la GDC Europe plafonnait à quatre jeux de conférences simultanées. Pour choisir, c'était carrément plus cool. Et pour discuter avec les gens aussi.
Alors résumons-nous. La GDC Europe, ce sont :

Des conférenciers en majorité européens, comme l'incontournable *Peter Molyneux* (Populous, Theme Park, Dungeon Keeper, Black & White, etc. – photo de gauche) et ses amis *Simon* et *Dene Carter*, des anciens de Bullfrog qui ont monté leur boîte, Big Blue Box, pour développer Project Ego pour Peter (photo de droite).

Mais aussi quelques grosses pointures venues d'Outre-Atlantique, comme *Seamus Blackley*, le créateur de la Xbox (qui a aujourd'hui quitté Microsoft pour revenir à ses anciennes amours : le développement – photo du haut), et *RJ Mical* (pris en photo le lendemain, sur l'ECTS) qui, après avoir été chef architecte software de l'Amiga, de la Lynx et de la 3DO (un grand monsieur !), travaille maintenant avec des anciens de Remedy (Max Payne) pour créer l'équivalent d'un DirectX pour les PDAs et autres gadgets portables (www.fathammer.com – photo du bas),









Et tout ça pour le bénéfice d'une audience européenne qui se caractérise davantage par sa qualité que par sa quantité. J'en veux pour preuve la présence de *Sébastien Hamon*, le chef créatif de Xilam Interactive (photo de gauche), et de *Sébastien Doumic*, un producteur indépendant résolument en avance sur son temps, à côté duquel les initiés reconnaîtront *Laurent Sarfati*, un jeune scénariste freelance extrêmement talentueux (photo de droite).

spéciaux. Il explique ce qu'il a envie de voir sur l'écran, et ses techniciens se chargent de créer ça pour lui. Après, que ces derniers arrivent plus ou moins bien à mettre la vision en valeur, c'est un autre problème. Quoi qu'il arrive, le créateur raconte son histoire. Et c'est une seule personne, le réalisateur, qui dit « Action » et « Coupez ». Tout se passe sous ses yeux. Il maîtrise. Dans le jeu vidéo, en revanche, c'est loin d'être aussi simple. D'abord, comme un jeu est constitué de « bouts de jeux » réalisés en même temps par des personnes différentes, la création d'un jeu ne peut pas être l'expression d'une vision unique. L'idée peut parfaitement venir d'une seule personne, là n'est pas la question, mais la répartition des tâches entre les différents membres de l'équipe crée forcément des espaces : espaces d'interprétation de la vision du ou des créateurs du concept, mais aussi espaces de liberté dans lesquels chacun peut insuffler sa vision propre. Et pour que ces espaces soient synonymes de richesse, et non de dispersement ou de frustration, eh bien il faut mettre en place un certain nombre de choses. D'où la raison d'être de toutes ces conférences sur l'organisation du travail, sur la création d'un langage pour les mécanismes des jeux, sur l'importance de la préproduction... Bref, sur la réflexion et la compréhension de notre art dans ce qu'il a de propre et d'original. Mais ce n'est certes pas quelque chose que nous réussirons si nous refusons de communiquer avec les autres, si nous continuons à écarter ceux qui ne jouent pas sous prétexte qu'ils ne « peuvent pas comprendre ». Et si c'était nous qui ne pouvions pas leur expliquer ?



Petite bière au bar du Fairmont pour la French connection : Sébastien Motte, acheteur de projets pour Microsoft US, et Sebastien Doumic, producteur indépendant.

Photo courtesy of the Game Developers Conference.

Au nom de Frédérick Raynal et de toute l'équipe du premier Alone in the Dark, Hubert Chardot a accepté le Pinguin Award (prix des précurseurs) 2002. Vive la France ! Et merci Frédérick.

La GDC underground

La vocation de la GDC étant de favoriser les échanges entre développeurs, il est logique que des lieux de rencontre se créent en dehors des conférences et du show commercial. Certains de ces lieux se sont imposés d'eux-mêmes, comme le bar du Fairmont (le grand hôtel super-classe juste à côté du Centre de Convention), où tout le monde atterrit après le salon pour décompresser en buvant des coups. Les chambres du Fairmont sont également bien pratiques pour... non, pas pour ce que vous croyez, bande de petits dégoûtants, mais pour finir tranquillement les soirées à discuter, ou à faire des parties de jeux de cartes ou de plateau. Sinon, d'autres lieux existent aussi sur le salon, aménagés par les organisateurs. Au point névralgique du Centre de Convention, à la convergence des différentes salles de conférences et devant l'accès principal au show commercial, l'IGDA (Association Internationale des Développeurs de Jeux, www.igda.org) avait non seulement installé son stand, mais elle hébergeait aussi le Leviathan, un jeu de stratégie en temps réel mis au point par le studio Gamelab (www.gmlb.com). Cette petite société new-yorkaise, très avant-gardiste dans ses concepts de jeux, a une approche un peu comparable à un labo de recherche, je trouve. Mais j'irai leur rendre visite un jour, et je pourrai alors vous en parler davantage. En attendant, leur Leviathan reste l'un des meilleurs souvenirs que je garde de ce salon : sur un grand tableau découpé en territoires à la taille variable, des pions de cinq couleurs différentes attendaient sagement dans le cercle central que le jeu veuille bien commencer. Puis, pendant deux jours entiers, du début des conférences à la fermeture du show, chaque fois que l'horloge passait sur une couleur, les membres de l'équipe en question pouvaient déplacer d'une case un seul de leurs pions. L'objectif, pour chaque équipe, était de gagner un maximum de points en étant majoritaire sur un maximum de territoires. Mais pour ça, il fallait prendre en compte la valeur des couleurs des territoires, déterminée par la proportion... oh et puis zut, c'est trop long à expliquer. Allez voir sur le site de Gamelab si ça vous intéresse, et essayez de venir à la prochaine GDC : je suis sûre qu'ils nous auront inventé autre chose.



Alex Garden et Will Wright en train de jouer leur tour.

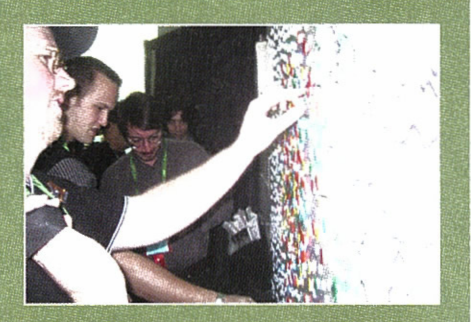






Photo courtesy of the Game Developers Conference.



Ancien directeur de la technologie chez Origin, Zack Simpson (ici en pleine discussion avec Chris Hecker, de Definition 6, alors que Doug Church, de Ion Storm, est mort de rire) s'est recyclé dans l'art électronique – entre autres choses. À la GDC, il nous a montré sa magie : un projecteur qui permet de faire des ombres sur un écran, une caméra qui analyse la scène, et des animations qui s'adaptent en conséquence. C'est vraiment cool.

Quelques **questions** à

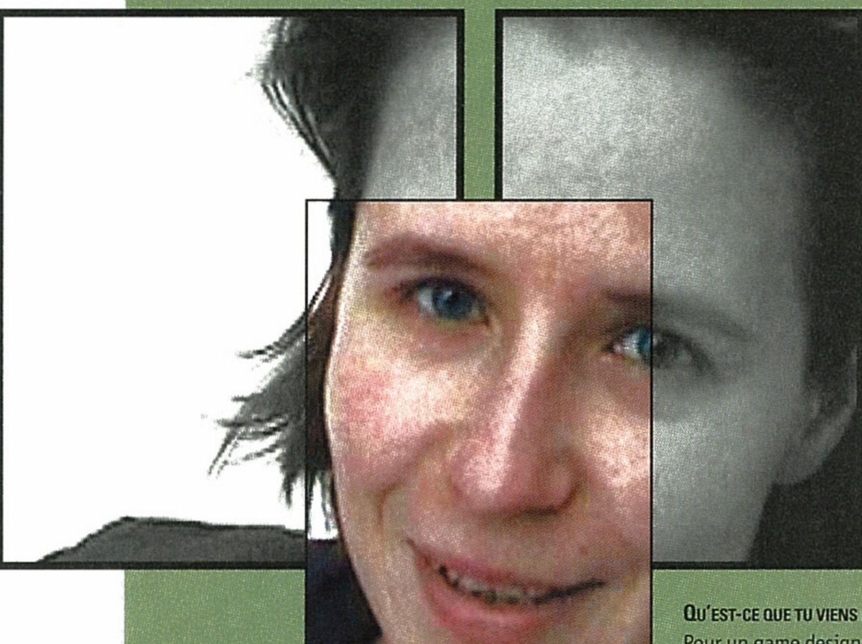
Sophie Revillar

Game Designer indépendante

Trouver une femme game designer au milieu de ces milliers de développeurs mâles, c'est rare. Trouver une game designer française, avec qui on peut discuter dans la langue de Voltaire, on peut même dire que ça relève de l'exploit. Mais trouver une game designer intelligente, cultivée, qui a plein de trucs intéressants à raconter et une vision bien à elle de son art, alors là, ça relève carrément du miracle. Voici donc une vision féminine dans un monde de brutes, euh, je veux dire de geeks, euh, je veux dire de mecs.

JOYSTICK : TU VIENS SOUVENT À LA GDC ?
Sophie Revillard : C'est la troisième année.

AU COURS DE CES TROIS ANS, TU AS VU DES CHOSES ÉVOLUER ?
Oh oui. Déjà, je trouve qu'il y a de plus en plus de monde, ce qui m'a un peu étonnée : je m'attendais à ce qu'il y ait moins de participants, vu les difficultés actuelles de l'industrie ; et j'ai trouvé au contraire qu'il y en avait davantage que l'année dernière ! Il y a aussi de plus en plus de filles, ainsi que de personnes issues d'industries parallèles ou dérivées. J'y vois le signe que nous sommes en train de mûrir, de nous ouvrir à d'autres horizons. Et cette maturation se ressent aussi sur le plan des sujets abordés, je trouve : faire jouer les femmes, toucher le grand public, être reconnus et respectés comme une industrie sérieuse. Bref, arrêter d'être perçus comme un repaire d'adolescents attardés !







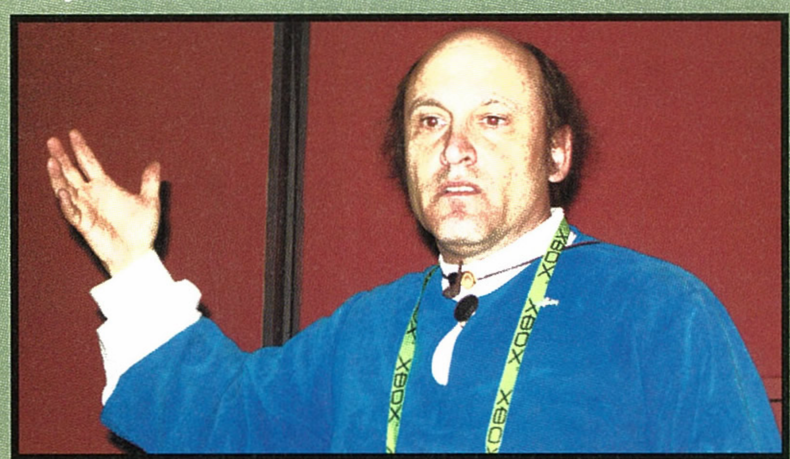
Sophie Revillard a un parcours peu courant pour le jeu vidéo : après un DEA d'histoire et une licence de cinéma, elle fait un mastère de multimédia à l'école des Beaux-Arts, où elle rencontre Philippe Ulrich, qui y donnait des cours. Cryo l'embauche alors en tant que game designer sur Versailles, complot à la cour du Roi Soleil. Elle travaille ensuite en free-lance sur divers projets « multimédia », notamment pour Gallimard. Puis elle entre chez Montparnasse Multimédia pour s'occuper du game design d'Opération Pirates, sur lequel elle s'éclate pendant un an, avant de partir chez Delphine Software, où elle prend en charge le game designer de MotoRacer 3. Depuis six mois, elle travaille à nouveau en indépendante.

QU'EST-CE QUE TU VIENS CHERCHER ICI ?
Pour un game designer, assister à la GDC est quelque chose de quasiment indispensable : cela permet d'identifier les préoccupations des autres game designers, qui se matérialiseront dans les jeux qui sortiront en moyenne deux ans plus tard. Ça permet donc de tester si ce qu'on est en train de faire vaut la peine d'être poursuivi, ou si c'est déjà dépassé. Et puis, c'est l'occasion d'échanger avec d'autres professionnels : il y a ici un brassage d'idées extraordinaire, à la fois dans les conférences proprement dites, et dans toutes les conversations qu'on peut avoir en dehors.

PARMI LES CONFÉRENCES, QUELLES SONT CELLES QUE TU PRÉFÈRES ?
Pour moi, il y a grosso modo deux types de conférences : celles où les intervenants veulent nous faire profiter de leur expérience pratique sur tel ou tel aspect de la production d'un jeu, et où ils nous expliquent les problèmes qu'ils ont rencontrés et la façon dont ils les ont traités. Par exemple : « Comment régler un STR », « Comment créer des personnages réalistes », ou « Les avantages du level design systémique »... Et puis, il y a les conférences destinées à remuer l'audience, à faire avancer les idées. J'avoue que j'ai un petit faible pour celles-ci. Deux conférences que j'ai particulièrement bien aimées, cette année, c'est « Pourquoi nous ne devrions pas faire de jeux », par Ernest Adams (dans le genre provocation) et « Des histoires que nous ne pouvons pas raconter » par Chris Crawford (dans le genre passionné).

Et parmi les conférenciers, tu as des préférés ?
Comme chaque année, je suis épatée de voir comment Peter Molyneux arrive à se situer entre ces deux tendances. C'est ce qui fait sa force. Il développe des idées révolutionnaires pour le jeu vidéo en les présentant comme un partage d'expérience ! Dans Project Ego, au lieu de choisir un personnage avec des caractéristiques précises, qui vont déterminer nos possibilités et nos actions, on joue notre propre rôle. Notre personnage commence absolument tout nu, et il va se déterminer uniquement en fonction des actions qu'on lui fera faire. Ça pousse l'expérience beaucoup plus loin que tout ce qui se fait aujourd'hui.

Chris Crawford fait lui aussi des efforts sur la tenue vestimentaire, visiblement. Mais comme c'était la première fois que je le voyais, je ne peux pas vous dire si ce costume est l'un des symboles de son identité. En tout cas, même si je n'ai pas trop aimé son discours, ses sauts et ses gesticulations étaient sans conteste très divertissants.



Quels sont tes sujets de prédilection ?
J'ai un faible pour ce qu'on appelle le « mass market », je préfère utiliser ce terme plutôt que celui de « grand public », car je lui trouve une connotation péjorative en français. Je ne sais pas pourquoi, mais ça me fait penser que le produit n'est pas de qualité. Enfin bref, depuis ma première GDC, j'essaie de voir les principales conférences traitant le sujet. La première année où je suis venue, Lee Sheldon ouvrait son tutorial « Storytelling for the New Millenium » sur la question suivante : comment se fait-il que tout le monde (ou presque) ait vu Titanic, ne serait-ce que par curiosité, et qu'aucun jeu ne réussisse à générer le même phénomène ? La réponse est simple : l'industrie du jeu vidéo ne s'intéresse pas au mass market. Les jeux sont trop souvent buggés, les manuels sont incompréhensibles, la prise en main n'est pas assez facile, la courbe d'apprentissage ne prend pas en compte les débutants... Tu veux d'autres preuves ? Non, ce qu'il nous faut, c'est prendre du recul, grandir. C'est pour ça que j'aime bien les conférences un peu provocatrices. Il y a deux ans, Ernest Adams invitait les game designers à s'offrir un billet d'avion et à voyager !

Il suffirait donc de faire des jeux plus simples, pour faire jouer le grand public ?
C'est une autre grande question qui revient régulièrement sur le tapis. L'an dernier, Cliff Blezinski (le game designer de Unreal, ndr) expliquait que pour la majorité des gens, l'équation est simple : les jeux vidéo sont des jouets ; les jouets sont faits pour les enfants ; les adultes qui jouent avec des jouets sont des geeks. Donc, sa théorie, c'est que les gens ne jouent pas aux jeux vidéo pour ne pas être considérés comme des geeks. C'est d'ailleurs une idée qu'a un peu reprise Ernest Adams cette année. Pour lui, nous sommes à mi-chemin entre la technologie et le jouet. Les jeux ne font pas sérieux, ils sont connotés négativement, on ne les reconnaît pas comme un art.

Alors c'est quoi la solution ?
La réponse que j'ai trouvée de loin la meilleure a été donnée par Chris Hecker (interviewé dans Joystick n°118, ndr) dans le « Experimental Gameplay Wokshop » qu'il animait. D'après lui, on ne touchera pas le mass market en cherchant à plaire à tout le monde, mais en plaisant davantage à des cibles bien spécifiques. J'irais même plus loin : il y a toujours des gens qui ne sont pas et ne seront jamais intéressés par la perspective de jouer à un jeu vidéo. Il s'agit donc, pour ces gens qui ont un ordinateur ou une console à la maison, de faire des produits qui, bien qu'utilisant les mêmes technologies, ne seront pas des jeux vidéo. Le jeu vidéo est le prolongement du jeu traditionnel : jeu de société, jeu de plateau, jeu de cour de récré... Dans les FPS, on « joue à faire la guerre ». Les jeux vidéo reposent toujours sur les mêmes ressorts spécifiques, notamment sur la dichotomie gagner/perdre. Les ficelles sont connues et maîtrisées. On sait ce qui marche. La question est ensuite de savoir comment améliorer les concepts et les phases de jeu à l'aide des technologies, qui se renouvellent sans cesse. Mais ça ne va pas plus loin. On fait toujours les mêmes jeux.

Alors il faudrait inventer de nouveaux gameplays ?
Beaucoup se sont posé des questions sur la créativité, cette année. Comment faire des jeux originaux ? Je ne pense pas que ce soit la bonne méthode pour toucher le mass market. Je pense qu'il faudrait plutôt tester de nouvelles façons de développer des expériences de jeu déjà connues. Des jeux trop originaux risquent de ne pas plaire aux hardcore gamers, sans pour autant satisfaire le mass market. Prends l'exemple de Black and White : l'éducation d'une créature qui en dit long sur le joueur est une idée originale et intéressante, mais les mécaniques de jeu sont répétitives et trop simplistes pour les gamers et pas forcément intéressantes pour le grand public. Les jeux vidéo reposent sur des logiques de comparaison, de compétition, d'entraînement, d'amélioration de ses capacités, etc., que les gamers n'ont pas forcément envie de partager avec le grand public. Et ça tombe bien, car le grand public n'a pas forcément l'envie, ni le temps, de passer des heures à s'améliorer à un jeu.

Mais qu'est-ce que tu lui donnes, à ton grand public ?
Si le jeu vidéo est le prolongement des jeux traditionnels sur support numérique, pourquoi ne pas créer le prolongement d'actes de loisir traditionnel sur ce même support ? Pourquoi ne pas faire des polars interactifs ? Des drames interactifs ? Des thrillers ? Des œuvres de science-fiction ? Ces œuvres ne jouent pas sur les mêmes ressorts ni les mêmes mécanismes que le jeu : le but n'est pas de gagner, mais de participer à une histoire. Quelques tentatives ont déjà été faites en ce sens je pense à la BD interactive Opération Teddy Bear. Mais peut-être que c'était trop tôt pour que les éditeurs s'engagent dans le mouvement. Ou peut-être que les mécaniques de progression et de participation n'avaient pas encore été totalement identifiées.

Ernest Adams est une personnalité haute en couleur de la GDC. Avec ses éternelles bretelles de couleur, son éternel jean délavé et son éternel chapeau haut-de-forme noir, il se paye un look totalement unique, qui reflète assez bien son goût pour la provocation. En plus, dans une foule de développeurs habillés à peu près tous pareil et dans des tons plutôt noirs, ou gris pour les plus osés, il détonne carrément.



Et tu crois que le marché commence à être prêt ?
Des produits de simulation comme les Sims ou Deer Hunter, qui ne sont pas des jeux vidéo, ont connu un succès commercial sans précédent. Et si on peut critiquer la philosophie et la réalisation du deuxième, on ne peut pas nier qu'il correspondait à une demande ! Cela dit, c'est encore rare. Et le risque financier lié à la production de ce type de produits n'est pas négligeable : les réflexes ont la vie dure, et beaucoup de gens font encore l'amalgame entre ce genre de produits et les jeux vidéo. Je crois qu'il faudra du temps avant que les craintes engendrées par l'interaction avec la machine ne s'atténuent vraiment. Mais bon, si ceux qui ont produit Naissance d'une Nation n'avaient pas pris le risque à l'époque, le cinéma serait peut-être resté un spectacle de fête foraine, boudé par les critiques, les intellectuels et les amateurs d'émotions autres que les émotions fortes.

Mais on a déjà fait ça ! Même que ça s'appelait « produits multimédia » et que ça n'a pas marché.
Les produits multimédia n'ont pas marché autant qu'on l'espérait parce qu'ils ont fait une erreur majeure : ils n'ont pas assez utilisé les technologies propres à leur support. Et ils n'ont pas assez utilisé le langage induit par celui-ci. Ils se contentaient de juxtaposer simplement les différents médias. Les choix de l'utilisateur étaient les mêmes que devant un juke-box : « Tiens, que vais-je regarder ou écouter maintenant ? » Ça ressemblait beaucoup trop à la lecture d'un livre ou au visionnage d'un film. D'ailleurs, je pense que le langage propre à notre média est encore à définir. Comme le cinéma a trouvé son écriture propre dans le montage, l'œuvre interactive – désolée, je n'ai pas d'autres termes à proposer pour l'instant – doit identifier les ficelles, les mécaniques, les ressorts sur lesquels elle peut jouer. La narration interactive est forcément différente des autres formes de narration, car la participation émotionnelle de celui auquel elle s'adresse - à qui il faut aussi trouver un nom ! - est différente de ce que proposent les autres médias. Et elle véhicule également de nouvelles frustrations.

Wow ! Et c'est la GDC qui t'inspire tout ça ?
Il n'y a qu'à la GDC que je trouve un véritable écho à ce type de réflexions. D'ailleurs, je tiens à saluer Ernest Adams qui a eu le courage de dire cette année, devant tout un parterre de gamers, qu'il existait des produits qui n'étaient pas des jeux vidéo qui pouvaient être intéressants et qui pouvaient se vendre. Chapeau. (C'est le cas de le dire, ndr.) Mais attention, je ne suis pas en train de dire qu'il faut arrêter de faire des jeux, surtout pas ! Il y a une cible pour ça, on commence à savoir ce qui lui plaît, on connaît les mécaniques et les ressorts pour la satisfaire, ça serait dommage de perdre tout ce bénéfice. En revanche, je pense qu'on peut affiner les produits de simulation, afin de les porter au-delà des clichés dans lesquels les limitations technologiques les maintiennent aujourd'hui. Et puis, il faut élargir l'activité à la création d'autres produits, qui ne se basent pas sur la notion de gagner/perdre comme le fait le jeu, mais qui se rapprochent plutôt des grandes catégories traditionnelles de la littérature ou du cinéma. Le jeu vidéo n'est, pour moi, qu'une partie de ce que l'on peut faire comme produits de loisir sur support numérique.

Et à part Ernest Adams, il y a d'autres choses qui t'ont interpellée ?
Il y a un autre phénomène qui m'a étonnée, lors de cette GDC : la question de l'organisation a été un sujet assez récurrent de la section « Game Design ». Or, pour moi, l'organisation du travail au sein d'une équipe de développement, ça incombe davantage aux personnes qui gèrent le projet qu'à celles qui le réalisent. J'aurais trouvé plus naturel que le sujet soit traité dans la section « Production ». Mais du coup, comme c'est un sujet qui m'intéresse également, et que je suis moi aussi game designer, je me suis dit qu'il devait y avoir une certaine logique. Et en y réfléchissant, je vois une raison principale, qui est liée à l'histoire de cette industrie : le métier de game designer est encore nouveau en comparaison des autres « pôles » du développement d'un jeu. Historiquement, on ne faisait des jeux qu'avec des programmeurs, puis avec des programmeurs et des graphistes. Ensuite, les attentes des joueurs par rapport à la richesse et à la qualité des produits ont obligé les équipes à s'étoffer, afin de rester dans des temps de développement similaires. Et comme on était trop nombreux pour communiquer facilement par oral, on a eu besoin de coucher par écrit les principes du jeu, et d'en détailler les composantes avant de se lancer en production.

Tu veux dire que le game designer serait historiquement le grouillot au service des autres métiers, c'est ça ?
C'est encore un peu la cinquième roue du carrosse. Trop souvent, dès qu'il y a une difficulté financière, ou lorsqu'on est pressé par le temps, on « oublie » l'importance du game design, et on fait sauter ce poste en premier, en pensant à tort que les problèmes qui surviendront pourront être réglés en production. Je pense qu'il y a peu de game designers qui n'ont pas connu une telle expérience et que c'est pour ça qu'on retrouve pas mal de conférences de ce type dans la section « Game Design ». Je pense que c'est également une problématique actuelle dans beaucoup de sociétés, où l'on ne se donne pas le temps de faire de véritables pré-productions. Or, les game designers ont besoin qu'un certain nombre de questions soient réglées pour pouvoir travailler. C'est Andrew Leker (le créateur de Skyrealms of Jorune, ndr) qui a dit des choses très intéressantes à ce sujet, cette année, dans sa conférence « Les Démons de la Complexité : nous sommes assiégés ». Je te le cite grosso modo : « En production, en général, on est débordé. On n'a pas le temps d'avoir peur, ni d'expérimenter. La production est une période extrêmement émotionnelle : faire des changements pendant cette période est, à raison, très mal perçu par l'équipe. » En fait, je crois qu'il n'y a pas de pire expérience pour un game designer que d'être obligé d'introduire de nouveaux éléments de game design en phase de production.

Tu reviendras l'année prochaine ?
J'espère ! Ce qui est intéressant, c'est que les choses évoluent d'une année sur l'autre : les sujets qui ont été abordés les années précédentes mûrissent et trouvent écho dans les conférences des années suivantes. Et puis, c'est rassurant de voir qu'autant de personnes se déplacent pour échanger sur le sujet. Tiens, je vais encore citer Ernest Adams : « Le cinéma est devenu un art d'importance, pris au sérieux, à partir du moment où les gens se sont demandé ce qu'ils allaient pouvoir faire avec. » Je pense que c'est ce qui est en train de se passer dans notre industrie. □□□

TOP RÉDAC'



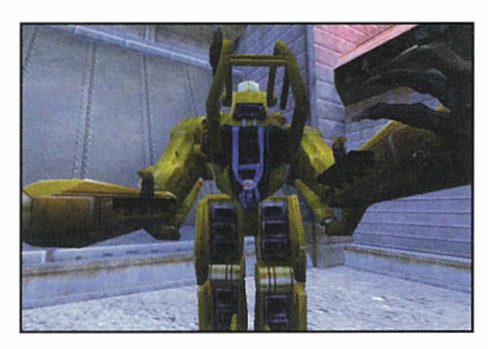
ACTION

Crimson Skies *Octobre 2000* • Zipper Interactive

Elite Force *Septembre 2000* • Raven Software

Midtown Madness 2 *Octobre 2000* • Angel Studios

Aliens Vs Predator 2 *Novembre 2001* • Monolith



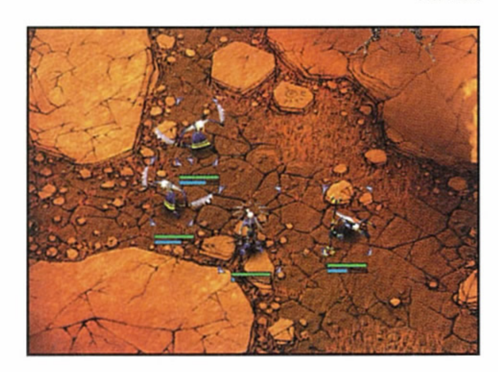


STRATÉGIE

Age of Kings *Octobre 1999* • Ensemble Studios

Battle Realms *Novembre 2001* • Liquid Entertainment

Conflict Zone *Mai 2001* • MASA



Ground Control *Juin 2000* • Massive Entertainment

Heroes 4 *Mai 2002* • New World Computing

Moon Project *Mai 2001* • Topware



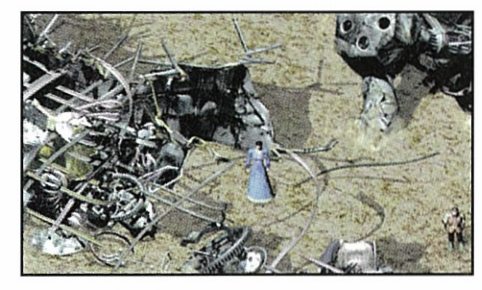
JEU DE RÔLE

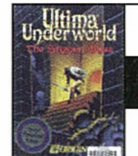
Arcanum *Septembre 2001* • Troïka Games

Baldur's Gate 2 *Novembre 2000* • Bioware/Black Isle

Fallout 2 *Décembre 1998* • Interplay

Morrowind *Juin 2002* • Bethesda Softworks





ACTION-AVENTURE

Deus Ex *Septembre 2000* • Ion Storm

Jedi Outcast *Avril 2002* • Raven Software

System Shock 2 *Août 1999* • Irrational Games

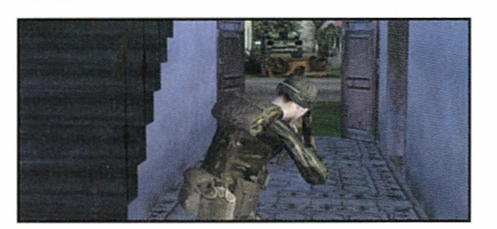
The Nomad Soul *Décembre 1999* • Quantic Dreams

Thief 2 *Juillet 2000* • Looking Glass





ACTION-TACTIQUE

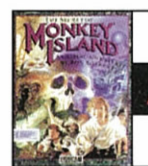


Commandos 2 *Septembre 2001* • Pyro Studios

Medal of Honor *Février 2002* • 2015 Inc.

Opération Flashpoint *Juin 2001* • Bohemia Interactive

Rogue Spear *Septembre 1999* • Red Storm Entertainment



AVENTURE

Discworld Noir *Juin 1999* • Perfect Entertainment

Gabriel Knight 3 *Décembre 1999* • Sierra

Monkey Island 3 *Décembre 1997* • Lucas Arts



Par iansolo

ndr : Note du rédacteur
ndrc : Note du rédacteur en chef


Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D


Exploite spécifiquement les cartes à base de 3dfx (Glide)

Exploite les cartes 3D gérant OpenGL



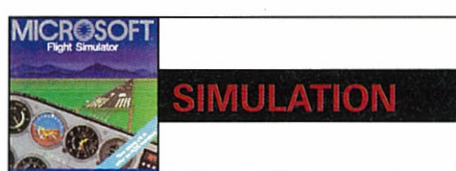
Railroad Tycoon II — *Décembre 1998* • Pop Top Software

Startopia — *Juin 2001* • Mucky Foot

The Sims — *Février 2000* • Maxis

Tropico — *Avril 2001* • Pop Top Software





B-17 The Mighty 8th — *Décembre 2000* • Wayward Simulations

Colin McRae 2 — *Décembre 2000* • Codemasters

Combat Flight Simulator 2 — *Septembre 2000* • Microsoft

F1 2001 — *Octobre 2001* • EA Sports

Flight Simulator 2002 — *Novembre 2001* • Microsoft



Grand Prix Legends — *Octobre 1998* • Papyrus

Superbike 2001 — *Octobre 2000* • Milestone


PLATE-FORME

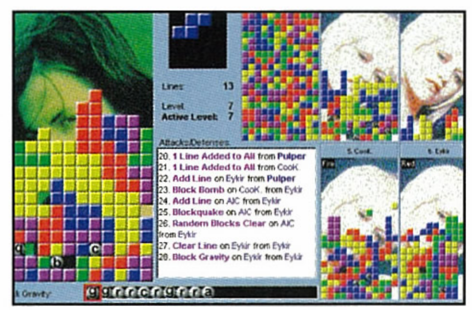
Gift — *Novembre 2000* • Eko Software

Rayman 2 — *Décembre 1999* • Ubi Soft


ARCADE-RÉFLEXION

Tétrinet — *Février 2001* • Freeware

Worms World Party — *Mars 2001* • Team 17





Virtua Tennis — *Mai 2002* • Hitmaker

Supreme Snowboarding — *Novembre 1999* • Housemarque

Tony Hawk's Pro Skater 2 — *Novembre 2000* • Neversoft


RÉSEAU

Asheron's Call : Dark Majesty — *Juin 2000* • Turbine

Anarchy Online — *Septembre 2001* • Funcom

Dark Age of Camelot — *Janvier 2002* • Mythic

Half-Life et Counter-Strike — *Décembre 1998* • Valve & ind.

Quake 3 & mods — *Décembre 1999* • Id Software

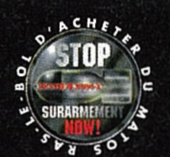
Unreal Tournament — *Décembre 1999* • Epic



LES JEUX QU'ON ATTEND

GTA III	*DMA Designs*	Action Take 2
Mafia	*Illusion Softworks*	Action/aventure Take 2
Neverwinter Nights	*Bioware*	Jeu de rôle Infogrames
No One Lives Forever 2	*Monolith*	Shoot Fox Interactive
Sovereign	*Verant*	Stratégie en ligne Sony
Toca Race Driver	*Codemasters*	Simulation Codemasters


Jeu majeur et indispensable



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Démo ou patch présents sur le CD-Rom











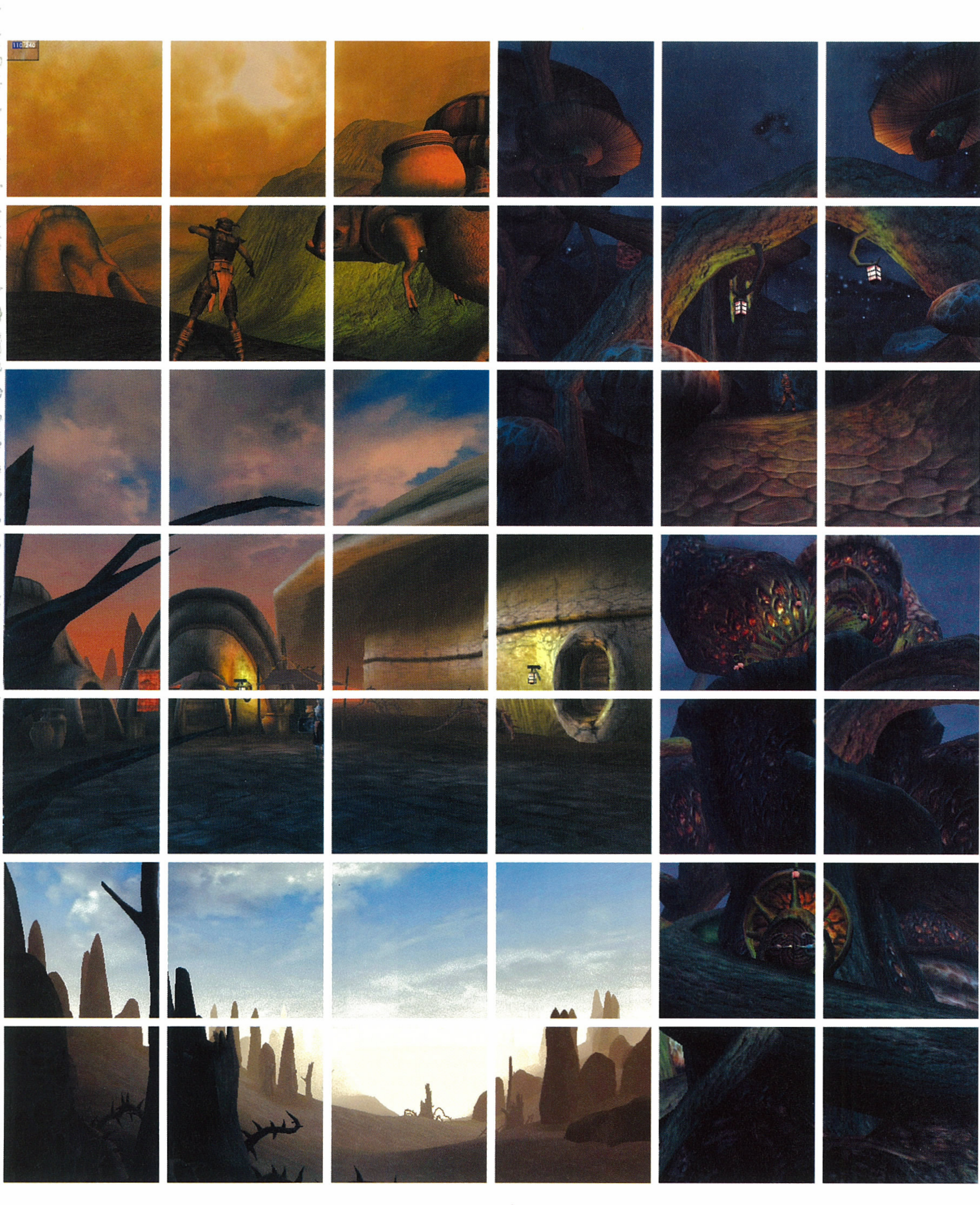



Morrowind

Jeu de rôle pour tous joueurs – PC CD-Rom

Morrowind et Joy, c'est une histoire d'amour. Voilà un jeu que l'on attend maintenant depuis quasiment six ans, un titre dont on parle ensemble tous les mois, depuis l'époque où nous avons fini Daggerfall… une bonne année après l'avoir commencé.





Vardenfell, tout le monde descend (y compris nous) du bateau. Mais avant d'aller gambader dans la campagne, direction l'octroi (ndlr : lieu où les marchands payaient un droit de passage pour accéder aux villes royales. Faut vraiment habiter Versailles pour savoir ça...) où nous allons en apprendre un peu plus sur notre personnage. Un officiel nous pose alors des questions qui vont déterminer la profession de notre héros. Il y a de nombreuses façons de faire : choisir directement, répondre à un QCM dans le style d'Ultima ou répartir des points. On peut aussi créer sa propre classe comme dans Daggerfall en sachant que ça peut être bancal. La fiche de perso n'a rien d'extraordinaire : des attributs, des skills et quelques autres trucs. Les compétences, assez nombreuses, regroupent les poncifs du genre. Ici, ce n'est pas le territoire de l'originalité, mais qu'importe. Donc je griffonne quelques formulaires, je cache à tout le monde le véritable but de mon voyage (servir de courrier pour l'empereur dans cette colonie reculée et établir un commerce de tomates frelatées) et je sors à toute vitesse, histoire de jeter un coup d'œil aux environs. Là, c'est la claque visuelle, sentiment qui ne fera que s'accroître au fur et à mesure de mes explorations : je suis dans un petit village de pêcheurs, magnifique, en train de contempler un terrain bourré de détails.

La claque graphique absolue

C'est déjà ici qu'on pourra trier le bon grain de l'ivraie. Comme tout le monde le sait, après notre mort, on ira devant Saint-Pierre et celui-ci nous demandera d'une voix grave : « Quelle sorte de carte vidéo aviez-vous ? » Il est alors fortement conseillé de lui répondre : « Geforce3 ou 4 » puisqu'un « TNT2 », un « Rage Fury » ou un « c'est quoi ça bordel de Dieu ! » nous enverront rôtir dans les flammes, comme des cons. En fait, Morrowind fait la part belle au Pixel Shading pour une seule raison : la flotte. Mais voir la mer ou les rivières refléter l'environnement dans leurs ondes est un spectacle qui vaut bien de claquer quelques sous dans une nouvelle config. Ce n'était pas mon cas avec ma carte qui n'intègre pas cette caractéristique, mais les liquides sont tout de même mieux représentés que dans tout ce que j'ai pu voir jusqu'ici. Côté cieux, c'est aussi le bonheur, surtout qu'apparemment, je suis arrivé juste après un anticyclone : quelques nuages flottent mollement à haute altitude, au soleil couchant, et là aussi, j'en suis certain, je n'ai jamais contemplé des cieux aussi bien foutus dans un jeu (ndlr : et Flight Sim, c'est de la deurm ?). En fait, tout cela n'est rien à côté du « réalisme » des paysages composés de douces collines, de ravins, de petites criques, et surtout, surtout, de sols, de routes et de rues qui ne sont jamais plats, qui ne donnent pas l'impression une seule seconde d'avoir été posés mais qu'on dirait plutôt taillés directement dans la matière. Tout cela fait que le monde de Morrowind est, après Ibiza, la meilleure destination touristique de cet été.

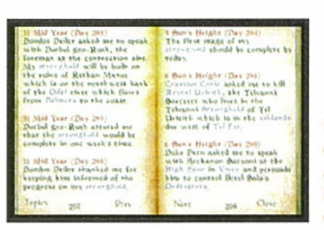




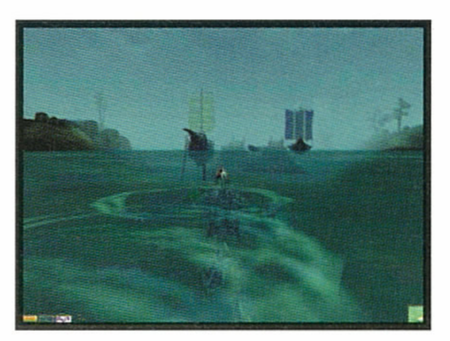

JOUABLE SUR **PIII 800, 256 Mo RAM, CARTE 3D**
ÉDITEUR **UBI SOFT**
DÉVELOPPEUR **BETHESDA SOFTWORKS ÉTATS-UNIS**
TEXTE EN **VF** VOIX EN **VO**
NBRE DE JOUEURS **1**


Le château du grand conseil d'Ebonheart.




Le fabuleux carnet de bord. Avec notamment le coefficient espace-temps.


Vivec, la capitale de la colonie. Le temps est toujours moche.


L'eau transparente est aussi animée.

Le grand banditisme

L'absence de manichéisme du jeu rappelle Fallout 2 : le perso peut faire absolument tout ce qu'il veut, y compris massacrer tout une ville s'il le souhaite et s'il y arrive. Le truc, c'est de ne pas se faire prendre : un vol d'objet, un meurtre avec témoins élèvent le montant de la prime sur notre tête. Le seul moyen pour éviter que les gardes ne nous attaquent est de la régler avec nos sous ou d'aller en prison en effectuant des travaux d'utilité collective (au risque de perdre de l'expérience et des points de réputation). À l'instar de Thief, une icône apparaît en bas de l'écran lorsqu'on est en mode Sneak et que personne ne nous regarde. On peut alors tenter de s'emparer d'objets dans des boutiques ou même, à un niveau de compétence élevé (70), s'adonner aux joies de faire les poches. Tuer tout le monde sans foutre la trame du jeu en l'air ? Oui, c'est possible. S'il arrive que l'on assassine quelqu'un d'indispensable pour l'histoire principale, un message nous conseillant de reprendre une ancienne sauvegarde apparaîtra juste après le meurtre. Chose amusante, lorsqu'on pille les boutiques, puis que l'on revend ce qu'on a volé au même marchand, celui-ci reconnaîtra ses biens et appellera la garde.

Une histoire aussi touffue que « Guerre et paix », en moins simpliste

Comme dans Daggerfall, la trame de l'histoire part dans tous les sens à partir du moment où l'on commence à avancer dans le jeu. La mission principale nous emmène enquêter, au nom de l'empereur, sur une étrange religion qui émerge de cette province colonisée ainsi que sur une secte mystérieuse. Le contexte est d'autant plus étrange que le volcan se met à cracher des poussières hautement toxiques qui provoquent des maladies dégénératives auxquelles il sera très dur d'échapper. L'investigation est d'autant plus compliquée que, selon notre espèce, notre profession ou les groupes dont on fait partie, les autochtones seront plus ou moins enclins à nous aider. Un autre gros mystère, c'est celui de l'extinction soudaine du peuple nain (dont il ne reste que les ruines, éparpillées sur toute l'île), mystère qu'il vous faudra résoudre, si les vieilles pierres ou les petites personnes vous branchent.
Il n'y a pas que les caractéristiques et les compétences qui définissent notre personnage dans Morrowind, il y a aussi les factions auxquelles il adhère au cours du jeu. Celles-ci lui permettent, en les rejoignant, de profiter d'avantages multiples, de recevoir des missions, de progresser dans certaines compétences en s'entraînant et d'en apprendre bien plus sur le monde (tout en évoluant socialement jusqu'à devenir, dans certains cas, le chef d'un de ces clans). Tout d'abord, on trouve les guildes professionnelles : les magiciens, les guerriers, les voleurs et les assassins qui sont les plus élitistes dans leur façon de recruter. Il faudra faire preuve d'un certain talent et leur rendre des services avant de pouvoir être accepté. Au-delà, il y a des factions impériales telles que la légion et le temple de la religion officielle (regroupant une douzaine de divinités). En dernier lieu, on trouve aussi les maisons nobles locales que l'on pourra rejoindre pour mieux s'intégrer si tant est qu'elles nous acceptent. Ces dernières nous donneront, à haut niveau, la possibilité de construire notre propre maison, ou même une forteresse pour les plus lèche-culs.

Une règle surprenante

Contrairement à la majorité des jeux, monter d'un niveau ne nous apportera aucune compétence. En fait, c'est même le contraire : en utilisant beaucoup une skill, celle-ci augmente peu à peu et c'est le cumul de l'ensemble des aptitudes qui détermine notre passage au niveau supérieur. À chaque fois que cela se produira, on pourra ajouter des points dans les attributs de base. Bien sûr, les objets magiques ou certaines lectures instructives modifieront aussi ces derniers.



Un ciel de printemps, des étoiles, des nuages et tout et tout.

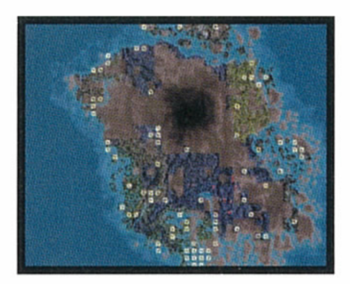
Un petit cours d'histoire-géo

L'île volcanique de Vardenfell est immense, il faut des heures pour la parcourir de long en large. Mais, tout aussi importante que la taille, il y a la géographie : l'île comporte des régions, et une météorologie et une démographie sont attribuées à chacune. En avançant vers le volcan, les paysages herbeux se transforment peu à peu en zones calcinées, grisâtres, puis, lorsqu'on s'approche de ses versants (on aura déjà parcouru une vingtaine de kilomètres à pinces), on se prend ses fumerolles dans la gueule et le paysage devient alors un désert battu par les vents et les tempêtes de cendres au travers desquels il est très pénible de progresser. Tout au nord, il y a des sortes de pâturages où l'on trouve des villages nomades, à l'ouest, des cités qui vivent de l'exploitation de ressources minérales ou agraires, et au sud, c'est plutôt les royaumes du RMI avec un climat

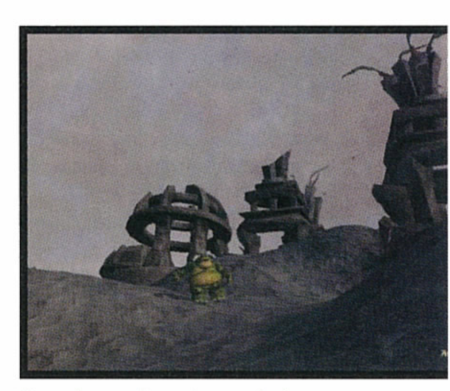




On trouve une faune et une flore particulières à chacune des régions.



La carte générale où le fog of war s'estompe au fur et à mesure de nos explorations.



Des ruines naines et un casimir qui me fonce dessus.

Le manuel du forgeron

L'une des choses les plus passionnantes à réaliser dans Morrowind, pour peu qu'on soit un poil magicien, c'est de fabriquer ses propres sorts ou objets magiques. Pour faire ces derniers, il faut une gemme d'âme, celle-ci existant en plusieurs contenances. Il faut ensuite un monstre avec une assez bonne volonté pour laisser enfermer son être dans cette pierre. Comme ils sont tous un rien timides, on devra jeter sur eux un sort précis puis les tuer. À leur mort, leur essence ira remplir l'une des gemmes de notre inventaire (oui, comme dans « Ghostbusters »). À ce moment-là, on pourra la revendre plus ou moins cher en fonction de la rareté de la bestiole ou l'enchâsser dans un objet en notre possession. Il faut pour cela s'adresser à la guilde des mages qui nous permet de créer des objets magiques aux capacités illimitées : de multiples paramètres rentreront en ligne de compte suivant ce qu'on veut en faire. Les âmes les plus puissantes permettront même de créer des artefacts aux pouvoirs permanents.





L'absence de terrains plats fait de Morrowind un jeu unique.

continental, fortement pluvieux selon la période de l'année. « C'est une météo idéale pour la pêche à la morue ! » me souffle un marin qui squatte sous mon bureau depuis un an.
Voilà pour les notions de topographie. Mais on trouve aussi des villes de taille très diverse (dont la capitale, Vivec, qui s'inspire de Venise avec ses canaux et ses gondoles) et une multitude d'agglomérations. Chacune à sa fonction précise dans l'île, son type d'habitants et, pour les plus grosses, un système de transport (des puces géantes) qui permet de se rendre, pour quelques piécettes, aux endroits les plus fréquentés.
Voilà, assez parlé du monde sinon je vais remplir une douzaine de pages. Sachez néanmoins que toutes les régions ont une architecture intérieure et extérieure uniques, que le terrain regorge d'endroits secrets, de donjons à explorer (il y en a des centaines), très éloignés des routes (voir même immergés). Il y a aussi des ruines devenues sites archéologiques, des galions coulés sur lesquels on tombera parfois au hasard de la randonnée, ou au bout d'une quête interminable. Dernier détail, contrairement à Daggerfall, ici tout a été tracé ou placé à la main (300 000 objets nous a dit Iansolo le mois dernier). Morrowind, bien plus que pour être simplement joué, a été élaboré pour être exploré.

Y a de l'argenterie sur les tables

L'univers regorge d'objets en tout genre. Lorsqu'on pénètre dans les échoppes ou les maisons (est-il vraiment besoin de préciser que l'on peut entrer dans chacun des bâtiments ?) toutes décorées ou aménagées différemment, on peut voir les objets du quotidien, comme des chaises, assiettes, fourchettes, les services en cristal qu'on peut toucher, déplacer ou prendre. Le nombre d'objets 3D présents est totalement affolant et englobe même des livres qui contiennent des dizaines de pages de nouvelles, de renseignements biographiques ou de guides divers sur tel ou tel aspect du pays. Il en va de même pour l'équipement, et plus particulièrement pour les armes et armures. Celles-ci existent dans des variétés et des matériaux innombrables. On trouve aussi des protections de poids différents correspondant chacune à une skill précise. Le bouclier, plus qu'un simple bonus de protection, aidera à bloquer les coups et cela d'une façon visible pendant le combat. Justement, le combat, c'est, avec les animations assez pauvres des créatures, le gros point noir du jeu : si les armes sont toutes affichées en 3D avec un graph unique pour chacune d'elles, les mouvements des coups vus à la première personne sont largement insuffisants et largement surpassés par ceux de Arx Fatalis (ndlr : prévu pour cet été).



Un carnet de bal totalement rempli

Les quêtes et missions se comptent par centaines. Les aventures nous tombent dessus au détours des chemins ou dans les guildes où elles représentent la façon idéale de progresser au sein de celles-ci. Leurs objectifs sont aussi divers que l'on peut l'imaginer : assassinats, enquêtes, cambriolages, recherche, diplomatie. Ils dépendent totalement de la personne qui vous







Dans les petits villages de province, le manque de peuple dans les rues choque moins.





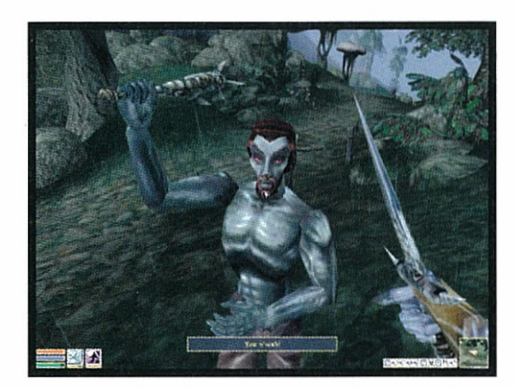
Morrowind sonne le retour du RPG pur et dur.

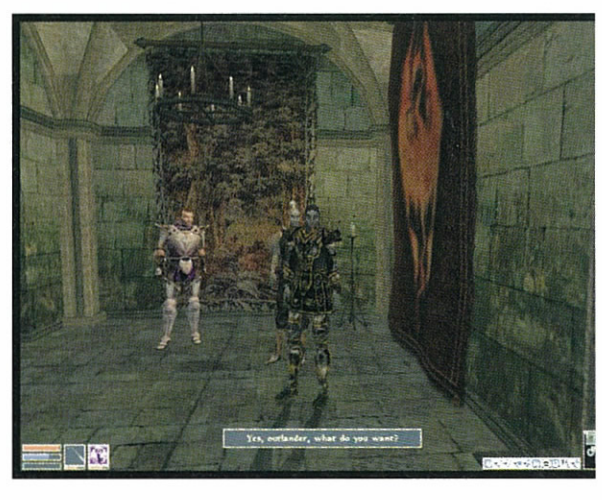


Faune et Flore

Vardenfell a une faune et une flore particulièrement riches : les plantes se comptent par dizaines d'espèces. On peut cueillir chacune d'elles afin de rassembler les ingrédients nécessaires pour fabriquer des potions, pour peu qu'on découvre les recettes appropriées. Parfois, certaines variétés ne poussent que dans une zone ou un endroit précis, et quelques quêtes nous emmèneront à l'autre bout de l'île pour trouver ce que l'on cherche. Les monstres « errants » nous attaquent selon leur humeur et notre niveau : si dans les premières heures on se fait mordre par tout le Zoo du coin, ils commenceront progressivement à nous lâcher la grappe à plus haut niveau. Malheureusement, comme toutes celles du soft, les animations ne sont pas aussi bonnes que le reste et on a l'impression d'un travail vite fait.

envoie en mission ainsi que de la faction avec laquelle vous travaillez. Par exemple, pour devenir membre du temple impérial, il faudra accomplir un pèlerinage (énorme) tout autour de l'île en allant prier à des endroits précis. Tout ce que l'on fait est dûment consigné dans un cahier avec les chroniques, les dates et les noms en hypertexte, ce qui permet de se retrouver très vite. En plus de cela, tout mot, patronyme ou terme est regroupé dans une sorte de lexique dont la taille augmentera avec le temps pour former une « Encyclopaedia Morrowinda » de plusieurs dizaines de pages. Pour encore plus de facilité de lecture, le tout est regroupé dans un fichier HTML qui se trouve dans le dossier d'installation. Parfois, on tombera sur des missions au cours desquelles nous serons accompagnés. Nos compagnons, sans obéir à nos ordres, combattent ou nous aident. Mais parfois, il faudra aller rechercher l'un d'entre eux, perdu quelque part ou bien l'escorter en territoire dangereux. Je ne peux pas trop vous causer de la durée de vie, j'en suis au moins à 80 heures et je n'ai pas dû faire le tiers de la quête principale, trop occupé à explorer le monde librement et à enchaîner des missions pour le compte de mes employeurs. Je suis devenu, entre autres choses et tour à tour, maître d'une grande maison noble, je me suis élevé au titre d'archi-mage, j'ai contracté toutes les maladies du patelin (blennorragie exceptée), renversé des pouvoirs locaux, secouru la veuve et l'orphelin, puis tué la même veuve à coups de pioche volée, avant d'aller me faire pardonner par le prélat du pays et d'arriver à revendre l'outil en question (pour cinq sous) à l'un de ses prêtres. Alors à mon avis, vous ne finirez pas le jeu en une dizaine de jours.





Une réunion de chefs de maisons nobles.



Ce n'est pas aussi buggé qu'un Daggerfall, mais...

Des défauts majeurs, le jeu en a une bonne dizaine. Parmi les plus gênants, on trouve des choix de dialogues dont la liste devient vite interminable, quand on commence à avancer dans le jeu. Il apparaît alors de plus en plus compliqué de choisir un sujet de conversation avec quelqu'un, mais c'est peut-être fait exprès. Ensuite, les villes sont relativement peu remplies : on ne peut voir que quelques vagues passants et gardes dans les rues. Si c'est parfait pour un village de province, c'est très regrettable pour une capitale telle que Vivec où il n'y a quasiment personne à l'extérieur des « blocs ». Le perso, vu à la troisième personne, est tout simplement moche, tant dans ses mouvements que dans son apparence. C'est d'ailleurs la même chose pour les humains que l'on rencontre puisque les textures utilisées sont plus B.D. que pour le reste du monde, lui, réaliste. Du coup, ils apparaissent souvent décalés par rapport aux décors.
À part de rares plantages, le jeu est très propre de ce côté-ci. Mais parmi les autres trucs énervants, signalons une I.A. pas très bonne chez les adversaires ainsi que la célèbre incohérence des monstres qui ne peuvent pas nous suivre à travers une zone de chargement. Ils attendent bien patiemment qu'on se soit reposé pour revenir combattre. Enfin voilà. Je crois avoir fait le tour du principal. Mais, avec Morrowind, impossible d'être exhaustif en aussi peu de place. Du coup, pour en savoir plus sur la création du personnage ou les sorts (innombrables), reportez-vous à la bêta-version écrite par lansolo le mois dernier dans Joystick. Quant au mot de la fin, je le laisserai à Brandon Reinhart, programmeur de 3D Realms qui a déclaré sur un forum : « L'âme des jeux de rôle est très vivante dans Morrowind. C'est à cela que les RPG doivent ressembler, pas à Final Fantasy. » Alors maintenant, ne vous demandez plus pourquoi vous ne reverrez pas Duke Nukem avant longtemps.

Bob Arctor



Une ruine naine et une statue de Pierral.



Un peu de technique

Techniquement, le jeu demande une grosse config. Pour ma part, avec un Celeron 1 GHz, plus de 500 Mo de RAM et une Geforce4Mx (800 balles, la carte), je tourne aux alentours de 20 FPS, sauf à Vivec où la pluie, très fréquente, ralentit le tout et saccade l'affichage (en 1024x768). Du côté sauvegarde, que du bon avec un double système d'enregistrement, automatique (lorsqu'on se repose) ainsi qu'un quick save. Les sons, l'ambiance et la musique, signée Jeremy Soule (oui encore !), frôlent tous la perfection.

En Deux Mots

EST-CE LE JEU QU'ON ATTENDAIT ? OUI, ABSOLUMENT. ET IL Y A MÊME BIEN PLUS COMME CET ÉDITEUR DONT ON VOUS PARLERA BIENTÔT. MORROWIND EST CLAIREMENT DESTINÉ AUX GENS QUI ONT PLEIN DE TEMPS DEVANT EUX ET QUI POURRONT Y PASSER PLUSIEURS SEMAINES, CAR C'EST AUSSI BIEN UN MONDE À EXPLORER QU'UN RPG. D'AUTRES, AU CONTRAIRE, Y VERRONT DES DIALOGUES INTERMINABLES ET RENONCERONT PEUT-ÊTRE DEVANT LA TAILLE DE L'UNIVERS.

+ Le plus bel univers virtuel jamais représenté
+ La profondeur du monde et les possibilités de jeu
+ La durée de vie
− Des animations assez moches
− Pas assez de monde, ni dans les villes, ni sur les routes
− Pas de multijoueur

77 TECHN | 90 DESIGN | 94 INTÉRÊT







Heroes est un grand classique. Et c'est un de mes jeux préférés. Depuis sa première incarnation sur Macintosh - ça s'appelait King's Bounty, à l'époque - la série des Heroes of Might & Magic de New World Computing perpétue un genre intemporel : la stratégie au tour par tour. Des titres comme Age of Wonders ou Disciples ont tenté de marcher sur les plates-bandes de Heroes, mais aucun d'eux ne lui arrive à la cheville, il faut bien l'avouer. Un graphisme désuet, des armées de créatures fantastiques, des combats tactiques au tour par tour : tous ces ingrédients peuvent sembler un peu anachroniques à l'ère de la GeForce4.

Heroes of Might & Magic IV

STRATÉGIE/RÔLE AU TOUR PAR TOUR POUR TOUS JOUEURS – PC CD-ROM

C'est à peine croyable ! Cette nouvelle mouture de Heroes est en train de m'aspirer le cerveau comme ses prédécesseurs en leur temps. Et le pire, c'est que ça me plaît.

Et pourtant… Heroes est un jeu au gameplay en béton, un jeu qui vous scotche des nuits entières dans son univers doucement onirique. Aujourd'hui est un grand jour (sonnerie de trompettes et roulement de tambours). Oyez ! oyez ! amateurs de bonnes choses et de jeux de stratégie à l'ancienne, la cuvée Heroes IV est un très grand cru. À mon avis, c'est le meilleur épisode de la série depuis Heroes I. Heroes III était fabuleux, mais, par rapport au II, c'était surtout une surenchère. Il y avait plus de châteaux, plus de créatures, plus de cartes. Au final, le jeu était plus riche, voire bourrin, mais sans véritable évolution dans les mécanismes. Avec Heroes IV, New World Computing a pris le taureau par les cornes, pour nous offrir un nouveau gameplay et replacer les héros au premier plan. La magie a été revue de fond en comble. Les combats s'enrichissent de possibilités tactiques tout à fait géniales. Bref, on y replonge avec délice comme au premier jour et les fans de Heroes vont être aux anges… enfin, une fois qu'ils auront repris leurs marques. Parce qu'on les connaît, les fans de Heroes, ils ont leurs habitudes, faut pas les brusquer. Détendez-vous, je vous taquine. Quant à ceux qui ne connaissent pas encore ce petit bijou, il n'est pas trop tard pour rallier notre secte. Mais faudra pas venir vous plaindre, les gars (et les filles) (ndlr : t'es sûr qu'il y en a ?), si votre capital heures de sommeil se prend un méchant coup dans les gencives. On vous aura prévenu.





JOUABLE SUR **PENTIUM II 300, 128 MO RAM, 750 MO DISQUE LIBRE**
ÉDITEUR **3DO**
DÉVELOPPEUR **NEW WORLD COMPUTING ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1 À 6**





Je vous présente Dogwoggle, Mage de bataille de niveau 23, avec ses 5 compétences spécialisées et sa tonne d'objets magiques. Un gros balèze.





Ze concept

Pour ceux qui auraient passé la dernière décennie enfermés dans un caisson d'isolation sensorielle, un petit résumé des principes de Heroes s'impose. Vous partez à la conquête d'un territoire, une sorte de vaste pays des mille et une nuits. La carte, qui se découvre au fur et à mesure de vos explorations, regorge de trucs cool : des coffres au trésor, des mines de ressources, des villes fortifiées, des sanctuaires mystérieux et… des armées d'ennemis. Vous démarrez avec une ville de départ. Votre capitale, pour peu que vous la développiez en construisant de nouveaux bâtiments, vous permet de recruter des héros, de les équiper, de leur apprendre moult sorts et de lever des armées de monstres fantastiques, hauts en couleur et en puissance de frappe. Vos héros partent ensuite à l'aventure, à la tête de leurs armées. Ils écument la campagne dans le but avoué de faire une razzia de ressources, d'objets magiques et de points d'expérience. Lorsque deux armées se rencontrent, s'ensuit une phase de combat particulièrement truculente. Et plus intéressante encore, si vous affrontez un adversaire humain. Il faut dire que les combats font intervenir une tonne de trucs marrants comme des compétences spéciales, des artefacts, des sortilèges de fourbes, des modificateurs de moral, de chance, de vitesse, etc. La somme de toutes les possibilités et les combinaisons d'unités font de ces combats des phases de jeu intenses où s'affrontent des tactiques aussi variées que l'imagination des joueurs. Dans une partie Hot seat (le mode de jeu le plus intéressant à mon avis), il n'est pas rare que les adversaires élaborent leurs armées plusieurs heures durant, avant de se rencontrer pour une unique bataille épique. Un clash titanesque qui verra triompher le plus puissant ou le plus malin des joueurs, et périr des hordes de pauvres créatures qui n'ont rien demandé à personne. Et qui coûtent la peau des couilles. Non ! malheureux, on ne touche pas à mes dragons noirs à 8 000 pièces d'or l'unité ! Ahem, désolé, on se prend vite au jeu et on s'attache à ces p'tites bêtes. Au total, Heroes IV nous propose 6 types de villes, remaniées par rapport aux précédents opus. À chaque type de ville correspond une famille de créatures, ce qui nous fait dans les 70 unités différentes. La plupart d'entre elles étaient déjà présentes dans les volets antérieurs. Mais les développeurs, facétieux en diable, se sont amusés à revoir les atouts et les spécificités de pas mal d'entre elles, histoire de rééquilibrer l'affaire. Du coup, on aura le plaisir de bousculer nos idées reçues, en découvrant ce bestiaire dernier cri. Grande nouveauté : on ne peut pas recruter tous les types d'unités dans une même ville. Il faudra faire des choix : les titans ou les dragons golems, les anges ou les champions… Plus de subtilité, moins de bourrinade, je pense que New World nous montre la voie de la sagesse. Quant aux héros, ils peuvent désormais se perfectionner dans 5 écoles de magie. Voire en maîtriser plusieurs. Faites le calcul, avec 70 unités et 30 sorts par guilde de magie, la richesse des combinaisons tactiques est plus qu'impressionnante.



Ça se bouscule au portillon : on a maintenant bien plus de choix de héros à enrôler dans les tavernes.



La caravane passe

Voilà une chouette option que nous a concoctée New World. Une fois qu'on a construit le bâtiment ad hoc, on pourra programmer une caravane qui acheminera des renforts dans une ville ou une fortification. Ou bien qui passera relever les compteurs auprès des distributeurs de monstres répartis sur la carte. L'avantage de la caravane, c'est qu'on n'a plus à monopoliser un héros pour ces tâches simples. Il sera bien plus utile ailleurs.





Plusieurs héros dans une armée, ça veut dire encore plus de tactiques de combat. L'option géniale qui change tout.

Des super-héros

Dans Heroes of Might & Magic, il y a « Heroes ». Hé oui, il était temps que New World Computing redonne à nos héros le premier rôle dans cette saga. Les pauvres étaient presque relégués au second plan par les créatures les plus puissantes, juste bons à refiler des bonus d'attaque et de défense lors des batailles. J'exagère, mais vous voyez le topo. Dans Heroes IV, les héros sont désormais considérés comme des unités à part entière. Ils ne se cantonnent plus à surveiller le champ de bataille en balançant quelques sorts de ci de là en haranguant leurs gueux. Maintenant, ils participent aux combats et s'en prennent même plein la gueule. De là, découlent deux choses très intéressantes d'un point de vue stratégique. On peut déplacer des armées de monstres sur la carte sans avoir besoin d'y adjoindre des généraux héros, ce qui est bien pratique pour le ravitaillement en troupes fraîches. Mais le plus important, c'est qu'on peut maintenant former une armée comprenant plusieurs héros. Je dois dire que, lors de mes parties endiablées de Heroes en Hot seat, j'ai largement usé et abusé des armées multihéros. Imaginez un peu une armée comprenant : un héros Chevalier (qui booste l'attaque et la défense des créatures qu'il dirige), un Prêtre versé dans la magie de la Vie (qui guérit et lance des protections à tout-va), un Druide (qui invoque pouf !, des créatures à partir du néant et peut stopper net la charge de l'adversaire en créant des sables mouvants au milieu du terrain), un Enchanteur (qui aveugle les troupes ennemies ou crée des images miroirs de créatures tapant aussi fort que des vraies), le tout flanqué d'une compagnie de monstres dont certains possèdent aussi leur propre batterie de sorts. Woa ! les possibilités sont presque infinies. Le revers de la médaille, c'est que plus vous ajoutez de héros dans une armée, moins il vous reste de place pour les groupes d'unités classiques. Sachant qu'il y a 7 emplacements de troupes dans une armée et que chaque héros compte pour une troupe. Mais quand on sait combien la magie est importante à un certain niveau d'avancement d'une partie, la multiplication des héros et des magies disponibles pour un seul combat peut bien s'avérer la clef de la victoire. Enfin, c'est une des stratégies qui nous est offerte. Rien n'empêche de procéder de manière plus classique en empilant des groupes de monstres avec un seul héros comme général.



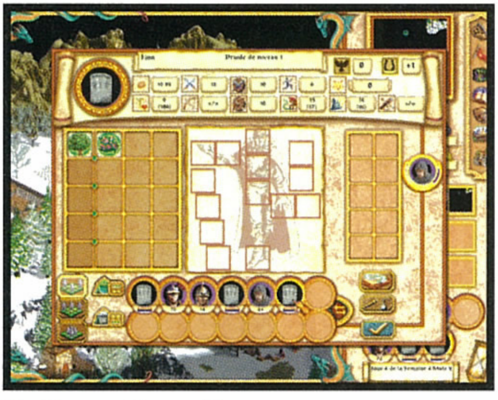
Le mode jeu Hot seat contre des adversaires humains est le plus intéressant. Un paquet de scénarios sont disponibles.

Enrichi en jeu de rôle

On ne peut pas parler des héros sans évoquer le nouveau système de classes. Et là, on se souvient que HoMM est un jeu de stratégie avec des gros morceaux de jeu de rôle. Il y a 11 classes de héros différentes rattachées à chacun des 6 types de villes/alignements : la Vie (Chevalier et Prêtre), la Mort (Chevalier de la Mort et Nécromancien), la Loi (Lord et Mage), le Chaos (Voleur et Sorcier), la Nature (Archer et Druide) et enfin, ce pauvre Barbare, qui est le parent pauvre de la magie dans Heroes IV, mais se rattrape par ailleurs. Auparavant, le choix de héros qu'on pouvait recruter dans la taverne d'une ville était bien limité. On a maintenant un grand panel de héros enrôlables, chaque type de ville étant allié avec 2 autres types de ville, ce qui permet de recruter les héros correspondants. En gagnant de l'expérience, en combattant ou en visitant des sanctuaires sur la carte, nos braves petits héros vont se lancer dans de véritables plans de carrière. Ici encore, accrochez-vous, parce que ça déménage. Il y a 37 classes avancées de héros







Nos héros sont immortels : on les ressuscite en ramenant les pierres tombales en ville. Sauf si c'est l'adversaire qui le fait. Auquel cas, ils seront emprisonnés.

dans HoMM 4, chacun d'entre eux pouvant acquérir 5 compétences et les développer plus ou moins (suivant le résultat désiré ou le hasard de la partie). On peut donc se retrouver avec des héros maîtrisant plusieurs écoles de magie (la classe archimage est obtenue en se spécialisant dans 3 écoles de magie). Un Prêtre qui apprend des compétences de Guerrier deviendra un Paladin. Un Lord qui s'essaye à la magie morphera en Warlord, etc. Et ce ne sont pas que des titres ronflants pour frimer aux dîners de l'ambassadeur. La plupart des classes avancées apportent de nouveaux bonus. Les Moines, par exemple, gagnent une protection contre les sorts du Chaos. La Noblesse permet à un héros d'augmenter la production de ressources et de monstres de la ville dont il aura été fait Gouverneur. J'en passe et des meilleures. Définitivement, l'aspect jeu de rôle a pris du poil de la bête dans cette nouvelle version de Heroes.
New World Computing nous a aussi gratifiés de quelques trouvailles intéressantes. Si un des héros venait à se faire trucider, il laisse derrière lui une pierre tombale. En ramenant ses pauvres restes dans une ville, ô joie, notre héros sera ressuscité, récupérant toute son expérience et ses chers objets magiques. À l'inverse, si la dépouille du héros est capturée par un adversaire, notre pauvre petit bonhomme se réveillera enchaîné dans un cachot de la ville où il a été exilé. Et là, pour le récupérer, on n'aura plus d'autre possibilité que d'assiéger et conquérir cette ville. Hmmm, voilà encore une caractéristique bien fourbe qui va mettre de l'ambiance dans les parties Hot seat. Pour finir avec les gadgets, il est maintenant possible de construire des magasins dans les villes, où on pourra se procurer des armes, de l'équipement et des potions pour nos héros (potion d'immortalité pour être ressuscité automatiquement après un combat raté, par exemple).



L'écran de combat est une grande réussite esthétique. Ça donne envie de ressortir ses petits pots de peinture, son pinceau à un poil et de refaire du modélisme.

Scénarios et campagnes

Bon, je vous bassine avec le mode Hot seat depuis le début de ce test, mais ce serait oublier que Heroes propose aussi un mode campagne solo. Et pas des moindres, puisque ce sont 6 campagnes qui nous attendent, bien tapies sur le CD de HoMM 4. Celles-ci se déroulent sur 4 cartes successives, voire 8 pour certaines. Comme dans Heroes 3, pas mal de cartes sont double et comprennent, en plus du niveau de surface, un niveau souterrain accessible via certaines portes.
La séquence d'intro en images précalculées introduit le nouveau scénario. Cette séquence se réfère à la série des « Heroes Chronicles », me souffle-t-on, je dis ça pour les spécialistes. Je vous laisse découvrir le background de chaque campagne, qui est plutôt sympathique pour ce que j'ai pu en voir. On devra parfois entièrement explorer une carte, avant de pouvoir la terminer, parce qu'un groupe de créatures demeure dans un recoin de celle-ci. Un gage de durée de vie, ou un inconvénient, suivant les goûts de chacun. A priori, un hardcore gamer n'ira pas rechigner sur du rab de temps de jeu. Mais bahhh… Les cartes du nouvel Heroes sont plus riches et



Déjà un patch

Un patch (v 1.2) est déjà sorti. Il corrige des bugs mineurs, rajoute une grille dans l'écran de combat (sympa), mais le mode multijoueur n'est toujours pas implémenté. Attention, ce patch ne s'applique qu'à la version américaine. Un patch destiné aux versions européennes devrait bientôt être disponible. Il l'est peut-être au moment où vous me lisez.



Au fur et à mesure des constructions, de splendides cités s'élèvent sous nos yeux émerveillés.

versatiles que jamais. On retrouve les bâtiments d'antan (mines, écoles, bibliothèques, fontaines, trésors, etc.) ainsi qu'un nombre conséquent de nouveautés. New World a amélioré le système de « brouillard de guerre ». Les zones pas encore explorées sont dans le noir. Celles que vous avez déjà arpentées restent grisées si vous ne vous y trouvez plus. Ce qui veut dire qu'on ne saura pas si des armées adverses s'y déplacent. Bien vu. Les cartes ont aussi un système de respawn. Si on traîne un peu trop longtemps, les monstres et structures seront régénérés sur la carte, ce qui nous évitera de nous endormir sur nos lauriers. Les cartes de scénarios individuels (jusqu'à 6 joueurs, contre des ordinateurs ou des humains en Hot seat) sont toujours présentes. Encore heureux ! Il y a du choix, avec des cartes de toutes tailles. Peu de terrains XL, pour l'instant, mais on fait confiance aux aficionados pour nous en pondre bientôt d'autres. Enfin, en début de partie, on peut choisir si les armées neutres sur la carte restent en faction ou se déplacent (pas sur tout le terrain, mais sur une zone limitée). Voilà encore une option très intéressante qui augmente le challenge et, par conséquent, notre plaisir de jeu.



La magie est toujours aussi importante. Avec 5 écoles et 147 sorts, on a de quoi s'amuser.



Collectionneur d'objets magiques, mon grand plaisir dans Heroes.



Parmi les sorts très utiles, l'invocation de sables mouvants.

Une réalisation chatoyante

Premier réflexe en lançant Heroes 4 : passer par le menu des options pour diminuer le volume des musiques. Comme par le passé, les morceaux sont enchanteurs et contribuent à l'ambiance sans pareil du jeu. Mais là, elles sont juste trop invasives. Deuxième réflexe : on en profite pour régler la résolution graphique qui monte maintenant en 1280x1024. Ce n'est pas l'aspect fondamental d'un soft de stratégie, mais on aurait tort de bouder notre bonheur.
Les graphistes de New World Computing ont redesigné de fond en comble tous les écrans de jeu, les villes et les créatures. Et c'est vraiment magnifique. Le style de Heroes est à nul autre pareil, entre le kitsch et l'enluminure gothique... mais moi, ça me va bien. Par-dessus tout, les écrans de combat sont somptueux.
Les créatures sont maintenant représentées en vue isométrique. C'est un plaisir de découvrir les animations de chacune d'elles, les effets des sorts et la tronche de son pote quand on lui sort une attaque magique de derrière les fagots.

Des défauts ?

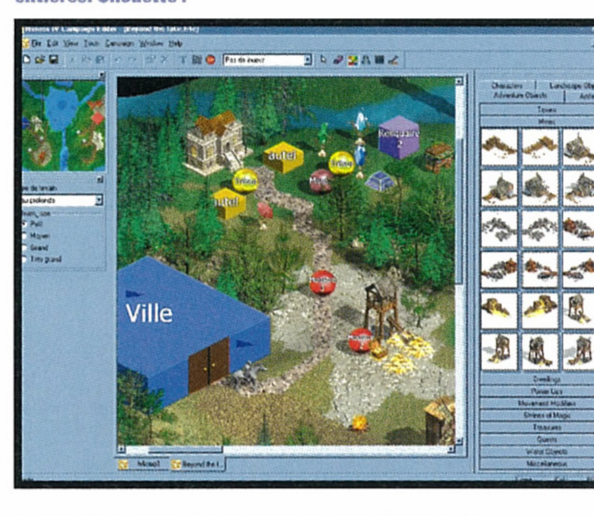
J'ai beau chercher, je ne trouve pas de véritable défaut à Heroes IV. Il y a bien quelques bugs mineurs qui ont été corrigés par un patch (voir encadré) et quelques petites boulettes dans la traduction (« chais » à la place de « chaos », intitulés des sorts). Certes, le spectre du marketing a encore frappé puisque l'option de jeu multijoueur (LAN et Internet) est absente de cette version. On nous la promet pour plus tard. Pas de panique, puisqu'on a de quoi s'occuper, en attendant, grâce au mode Hot seat. Non, le véritable défaut c'est que Heroes est un jeu engouffrant. Quand on commence une petite partie, la nuit blanche n'est jamais très loin. Bah, c'est pas trop grave. On dormira plus tard.

iansolo

Un peu de technique

L'avantage avec Heroes, c'est qu'on n'a pas besoin d'une pure config 3D pour le faire tourner correctement. Il se satisfait d'un PII 300 et d'une carte graphique correcte. Il y a quand même un hic ! Le programme réclame 128 Mo de RAM pour s'épanouir pleinement. Ce qui n'est pas inhabituel de nos jours, mais les plus vieilles config vont tirer la gueule.

L'éditeur permet de créer ses propres scénarios et même des campagnes entières. Chouette !

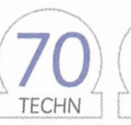


En Deux Mots

HEROES IV EST UNE GRANDE RÉUSSITE. NON SEULEMENT LE CHARME AGIT COMME PAR LE PASSÉ, MAIS IL NOUS OFFRE UN GAMEPLAY RETRAVAILLÉ EN PROFONDEUR. BREF, C'EST REPARTI POUR DES NUITS D'ÉCLATE. C'EST ÇA, LA MAGIE DE HEROES.

- \+ Ce bon vieux Heroes
- \+ Un gameplay retravaillé en profondeur
- \+ Une réalisation de toute beauté
- − Le mode multi est en retard

70 TECHN







Soldier of Fortune II

Shoot 3D pour tous joueurs de plus de 16 ans - PC CD-Rom

Double Helix

Avec sa violence gore et la participation discutable d'un ancien mercenaire comme conseiller technique, le premier Soldier of Fortune avait créé la polémique lors de sa sortie il y a un peu moins de deux ans. Ça n'a pas arrêté les gars de Raven Software qui nous en remettent une couche bien épaisse avec encore plus de tripailles et de gros calibres. Cela dit, c'est pour une juste cause : sauver le monde de vilains terroristes cracheurs d'anthrax.

Tout d'abord, il me paraît important de commencer par un petit couplet d'avertissement lorsqu'on parle d'un jeu aussi... comment dire... contestable que Soldier of Fortune II. Il faut en effet savoir que le jeu est sponsorisé par le magazine américain du même nom, un mensuel nauséabond destiné à de pauvres décérébrés qui se paluchent devant des photos de tanks ou de fusils d'assaut. Pour vous donner une idée, ils font des bancs d'essai sur les dernières mitrailleuses sorties des usines des fabricants d'armes, ou alors de longs papiers de réflexion sur le thème « et si on lâchait quelques bombes en Somalie ? ». Je caricature à peine. D'autre part, le personnage qu'on incarne dans le jeu, John Mullins, est un vrai mercenaire, une sorte de Bob Denard ricain. On peut se demander si c'est bien malin de nous présenter comme un héros un bonhomme pareil, les mercenaires n'étant pas vraiment de gentils militaires idéalistes, mais plutôt des guerriers sans scrupules capables de tirer sur tout et n'importe quoi pourvu qu'on leur file assez de pognon... Si ça vous emmerde de cautionner ce genre de pratiques dans l'industrie du jeu vidéo, si vous pensez que c'est malsain, bah n'achetez pas le jeu et basta. Pour le reste de ce test, et pour la note finale, je me bornerai à oublier le background de Soldier of Fortune II afin de me concentrer uniquement sur ses qualités ludiques, après tout, c'est l'essentiel pour un jeu vidéo.





Un des mes niveaux préférés : la jungle colombienne. Jamais vu une telle végétation dans un jeu.

98 · 2000 · XP

Multijoueur	
Internet	32
LAN	32

Jouable sur **600 MHz, 128 Mo RAM, Carte 3D 16 Mo**
Éditeur **Activision** Développeur **Raven États-Unis**
Texte et voix **VO, sous-titres français**



Pas de changement radical au niveau du style de jeu, c'est toujours aussi brutal, toujours aussi arcade.



Ah, cette joie simple et naïve de plomber des ennemis sans défense aux commandes d'une mitrailleuse lourde.

Oh, de l'anthrax !

SoF II reprend toutes les recettes qui ont fait le succès de son prédécesseur. On se retrouve donc devant un jeu de shoot mettant en scène un brave militaire surentraîné avec à sa disposition une puissance de feu suffisante pour envahir un petit pays d'Amérique latine. Le scénario est, vous vous en doutez, d'une profondeur vertigineuse : une organisation terroriste du nom de Prometheus menace de répandre des tonnes d'anthrax sur le monde libre : à vous de l'arrêter. Youpi. Le jeu commence par une mission à Prague, ambiance temps pourri et vilains bolchevicks, puis se poursuit dans la jungle colombienne, dans les soubassements de la villa d'un trafiquant d'armes, à bord d'un porte-conteneurs chargé de produits toxiques, et dans divers autres environnements neigeux, désertiques, urbains ou champêtres que je vous laisse la surprise de découvrir. Si vous avez torché le premier Soldier of Fortune, franchement, vous ne serez pas dépaysé, j'ai même carrément eu l'impression parfois de me retrouver dans les mêmes niveaux… M'enfin bon, c'est quand même nettement plus beau, et il y a malgré tout de petites nouveautés appréciables.

Le coup des sauvegardes limitées

Pas de changement radical au niveau du style de jeu, c'est toujours aussi brutal, toujours aussi arcade, même si le nouveau système de sauvegarde oblige à avancer plus prudemment. En effet, à part dans les niveaux de difficulté les plus faibles où elles sont en nombre illimité, il n'est pas possible d'effectuer plus de trois sauvegardes dans le même level. Je vous le confirme, ça complique bien les choses, plus question de faire des allers retours entre Quick Save et Quick Load, faut avancer centimètre par centimètre. J'avoue que, sur la première mission, ça m'a paru franchement lourdingue, mais une fois qu'on prend le rythme et qu'on pige qu'il faut jouer prudemment et mémoriser l'emplacement des kits de soins éparpillés dans

Missions au hasard

Il me semble que c'est une première dans le monde du shoot 3D : Soldier of Fortune II dispose d'un générateur aléatoire de missions. Une fois la campagne bouclée, vous aurez toujours la possibilité de vous refaire une infinité de niveaux en solo créés au hasard par le programme et jouables dans plusieurs modes différents (Assassinat, Démolition, Infiltration, Évasion). C'est une bonne idée, mais on en fait vite le tour, car vous vous doutez bien que ces niveaux montés au pif ne sont pas des plus passionnants : on se retrouve souvent sur des cartes un peu vides face à des grappes d'ennemis dont le placement n'a aucune logique.



L'ai-je bien descendu ? Non, pas l'escalier, le bonhomme.

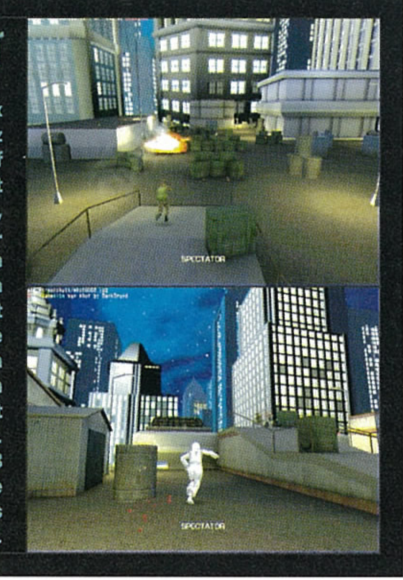
Le saviez-vous ? Il y a deux secondes, cet homme avait encore une tête.





Le multijoueur

Au cas où vous auriez passé les deux derniers mois sur Pluton, sachez que la démo multijoueur de Soldier of Fortune II est déjà sortie sur le Net (**www.fileplanet.com** pour la récupérer), ce qui nous permet d'avoir un avant-goût des parties réseau de la version finale. Une chose est sûre en tout cas, ça semble beaucoup plaire, puisqu'il faut jouer des coudes pour trouver une place sur un serveur européen à partir de 22 h 00. La seule carte disponible n'a rien d'extraordinaire, mais les matchs sont agréables, particulièrement en équipe. Ça rappelle un peu l'excellent mod Q3 Urban Terror, faut dire que c'est le même moteur graphique et à peu de chose près les mêmes armes.



Je vous le concède, Soldier of Fortune II n'est pas un jeu qui mise tout sur la subtilité et le dialogue pour progresser dans l'aventure.





Du sang, des cadavres, de la tripaille. Tout l'esprit Soldier of Fortune résumé sur une photo.

le niveau (pour revenir les choper en cas de besoin), on se met à avancer tranquillou. Vous aurez bien deux ou trois crises de nerfs lorsqu'un sniper blagueur vous butera à 30 cm de la fin d'un niveau, mais dans l'ensemble, ça rajoute de la tension au jeu, ça augmente sa durée de vie, c'est donc plutôt positif.

Furtif mais pas trop

Les développeurs ont dû jouer aux jeux de la concurrence pendant le développement de ce nouveau SoF, et j'ai l'impression qu'ils ont tenté de rajouter en catastrophe à leur gameplay un côté « vive la furtivité ». Vous savez, c'est très à la mode, suffit de voir l'engouement pour quelques petits jeux genre No One Lives Forever, Deus Ex ou encore Thief 2… Alors, dans les briefings qui précèdent chaque mission, on a droit à des conseils du genre « il y a trop de gardes à l'entrée principale, il vaut mieux passer par un chemin plus discret ». Chouette qu'on se dit, va falloir y aller en finesse. Bah en fait, pô du tout : les ennemis sont tous des lynx, ils vous repèrent à 150 m rampant dans l'obscurité. On se rend donc vite compte que la meilleure solution est de sortir le fusil de snipe (fort bien fait au demeurant) et de sacrifier quinze balles pour aligner gentiment les porte-flingues qui vous barrent la route. À part dans de rares passages où se faire repérer est synonyme de fin de mission, SoF II reste donc au moins aussi bourrin que le premier épisode, et ce n'est pas la possibilité, souvent inutile, de transporter les cadavres pour les cacher (exactement comme dans Thief) qui change quelque chose au gameplay. On sent que les gens de chez Raven ont fait un petit effort, mais qu'ils ne sont pas allés jusqu'au bout de leur idée. Ça reste donc un jeu très je-fonce-dans-le-tas-en-hurlant.

Le même moteur que tout le monde

Abordons maintenant le domaine technique, c'est toujours très important pour un shoot 3D. Enfin, je veux dire, c'est en tout cas plus important que sur une simu de mah-jong ou un jeu de gestion boursière quoi, vous m'avez compris. Comme nombre de ses petits camarades, Raven s'est servi dans la gamelle d'ID Software en empruntant le moteur de Quake 3. Pas de doute, ça reste un des plus performants du marché, même si





La modélisation des personnages est, comme d'habitude chez Raven, une vraie réussite.

Medal of Honor nous a montré qu'on pouvait faire mieux que ce qu'affiche SoF II. Disons que le graphisme est propre, les textures convaincantes, mais que ça manque peut-être un peu de rondeur et surtout d'originalité. Un seul niveau sort vraiment du lot, celui de la jungle colombienne : il affiche un foisonnement de végétation qui donne des perspectives parfois impressionnantes. Pourtant, les herbes hautes et autres fougères tropicales ne sont que des sprites, mais ils bougent avec le vent, et il y en a tellement que ça donne un effet très réussi. On regrettera quand même que les ennemis avec leurs yeux bioniques puissent vous débusquer sous un mètre cinquante de feuillage. Gros point fort de la réalisation, la modélisation des personnages est, comme d'habitude chez Raven, une vraie réussite. Ils sont beaux, ils ont des tonnes d'animations. On peut par exemple les voir perdre leur arme et se précipiter pour la récupérer, ou bien sauter des caisses, faire des roulades de ninja pour se mettre à couvert, mourir de dizaines de façons différentes… Nos amis bouchers seront heureux d'apprendre que le fameux système GHOUL de localisation des dégâts a été amélioré; il est ainsi possible de faire d'abord sauter la rotule d'un terroriste avec une rafale d'AK-47, puis de le décapiter au fusil à pompe pendant qu'il essaye de fuir en sautillant. Que du bonheur.

Il est possible de faire sauter la rotule d'un terroriste avec une rafale d'AK-47, puis de le décapiter…

Un Medal of Honor moins moins

À l'instar de Medal of Honor, certaines missions peuvent se dérouler avec une bande d'alliés à nos côtés. Disons le tout de suite : on est loin des scènes d'anthologie du jeu d'Electronic Arts. L'I.A. des soldats n'est pas aussi entreprenante, il y a beaucoup moins de scripts, et la mise en scène n'a rien en commun avec, par exemple, la toute première mission de MoH (celle de l'assaut sur le village algérien). Cela dit, les alliés sont tout de même assez bons pour vous filer un petit coup de main lorsque votre niveau de vie ne vous permet plus de foncer dans le tas. Autres types de missions qui brisent la monotonie, celles se déroulant à bord de camions blindés ou d'hélico aux commandes d'une grosse sulfateuse. Là aussi, ça rappelle un peu Medal of Honor, le brio en moins. On regrettera que ces séquences ne soient pas plus nombreuses et que les décors de ces niveaux soient souvent bien vides.



TIPS JEU

Bien choisir son niveau de difficulté est important pour profiter pleinement de ce jeu. Essayez d'abord de terminer la première mission en mode Consultant avec les trois sauvegardes autorisées. Si vous voyez que vous périssez vraiment trop, sélectionnez le mode Personnalisé puis, toujours au niveau de difficulté Consultant, mettez le nombre de sauvegardes à « Illimité ». Vous y perdrez au niveau de la durée de vie du jeu, mais vous éviterez peut-être une tentative de suicide.

Un peu de technique

C'est le moteur de Quake 3 qui fait tourner le jeu. Vous vous doutez donc qu'il faut un bon PC pour profiter du 1024x768 en 32 bits. Avec 1,33 GHz et une GeForce2, tout se passe bien. En dessous, vous aurez peut-être à baisser quelques paramètres (le niveau de détail des textures joue beaucoup) pour garder 40-50 images par seconde en permanence. 600 MHz semblent être le minimum. Notez que le jeu demande tout de même 1,3 Go d'espace disque, prévoyez le coup, et 128 Mo de RAM pour se lancer. Avec 256 Mo ou plus, on bénéficie de temps de sauvegarde beaucoup plus rapides et on évite les moulinages de disque dur qui freezent parfois l'écran en plein combat.

Très bien mais pas top

Bien, je crois qu'on a fait le tour. Si je ne vous ai pas parlé de l'I.A., ce n'est pas par oubli, c'est juste qu'il n'y a rien à dire : elle se situe dans la petite moyenne, sans gros défauts mais sans traits de génie non plus. Au final, Raven nous offre là un bon jeu de shoot des familles avec un gameplay tout ce qu'il y a de plus classique. Si vous avez aimé le premier épisode, son ambiance, ses quarante morts par minute, alors je pense que SoF II vous conviendra tout aussi bien. Évidemment, le jeu souffre un peu de la comparaison avec les meilleures productions du genre : on ne retrouve pas par exemple la maestria de Medal of Honor, l'humour et la finesse de No One Lives Forever, ni même l'univers fouillé de Jedi Knight II. Mais cela reste un titre tout à fait honorable qui fera passer de bons moments aux aficionados du genre. Et n'oublions pas le multijoueur (voir encadré) qui devrait avoir pas mal de succès vu la tendance actuelle.

ackboo



En Deux Mots

RAVEN SOFTWARE OFFRE UNE DIGNE SUITE À SOLDIER OF FORTUNE AVEC UN JEU TOUJOURS AUSSI PLAISANT, BOURRÉ D'ACTION ET DE VIOLENCE DU DÉBUT JUSQU'À LA FIN. RIEN DE TRÈS ORIGINAL, RIEN DE TRÈS SUBTIL, JUSTE UN TRÈS BON SHOOT SERVI PAR UNE RÉALISATION IMPECCABLE.

- + La modélisation des personnages et leurs animations
- + Certains niveaux sont magnifiques (la jungle colombienne en particulier)
- + Le système GHOUL pour gérer les dégâts
- + La possibilité de limiter les sauvegardes pour rendre le jeu plus stressant
- − Des décors qui tombent parfois dans la banalité
- − Malgré la présence de rares missions de furtivité, le jeu reste assez brutal

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
89	85	87



Dungeon

HACK' N' SLASH' POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Dungeon Siege est un jeu attendu de tous. Surtout parce qu'il est le premier véritable concurrent de Diablo, en comparaison des quelques clones malheureux qui se sont heurtés au rempart technique et à la qualité typiques des jeux de Blizzard North.





Siege

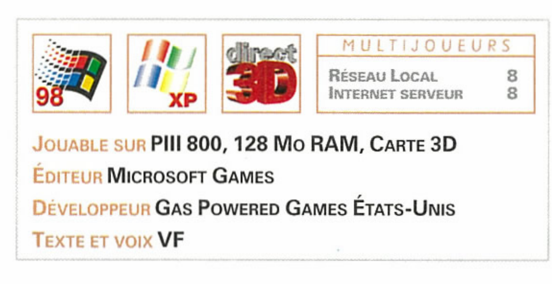
Moi, Chris Taylor, c'est mon développeur favori ! Oui, quelle phrase débile. Mais combien de fois l'ai-je entendue prononcée à propos de Carmack, par une armée de Quakeux en mal d'idoles ou juste d'affection paternelle. Et maintenant, je suis là, moi aussi, à attendre un jeu comme un gros nain, me demandant ce que la tête pensante derrière Total Annihilation a bien pu concevoir.
Dungeon Siege est perçu, à tort, par de nombreux joueurs comme la réponse de Microsoft à l'immense succès de la série des Diablo de Blizzard. En fait, tout vient plutôt du monsieur dont je vous parlais, fan de cette saga depuis son tout début, et qui voulait, avec lui, retrouver le feeling du premier opus de Diablo en y rajoutant une pelletée de nouveautés tant au niveau du gameplay que de la technique. DS est un jeu de rôle/action, un hack' n' slash, ce genre hybride situé à la frontière d'un Gauntlet et d'un jeu de rôle classique, où l'on hache les monstres comme on découpe les carcasses bovines aux abattoirs de la Villette un jour de grande affluence. C'est déjà ici qu'apparaît l'une des grandes différences existentielles entre Dungeon Siege et Diablo II : la progression du personnage. Si nos héros possèdent des caractéristiques faisant figure de grands classiques du RPG, celles-ci, tout comme les compétences, augmenteront automatiquement sans que l'on puisse rien y changer.
En gros, le personnage voit les capacités dont il se servira le plus s'accroître : dextérité et force s'il utilise l'arc,



La partie enneigée du monde n'est pas un prétexte à la sobriété graphique.



Les ambiances inimitables des paysages de Dungeon Siege.





intelligence s'il lance des sorts ou joue au Mastermind entre deux tueries. La seconde différence, visible tant sur le papier que dans le jeu, est le monde de Dungeon Siege lui-même. Si celui de Blizzard était en 2D recouvert de sprites, celui de DS propose l'un des moteurs 3D les plus évolués du moment, tant par sa rapidité que par quelques particularités que beaucoup lui envieront : un niveau de zoom très large, une camera se positionnant automatiquement (pour laisser au joueur une ligne de vue totalement dégagée sur ses héros), une fluidité certaine, et surtout, un univers fait d'un seul tenant, les extérieurs et intérieurs s'enchaînant sans aucun chargement. Si cela marche bien ? Oui ! Et même rudement bien, en fait.

Un background light pour un univers haut en couleur

L'histoire de Dungeon Siege est réduite à sa plus simple expression. Cette démarche rappelle de près celle de Total Annihilation. En effet, Taylor, lors de sa première apparition publique, avait fait une lecture rapide de l'histoire des deux factions présentes, en ricanant et en terminant par quelque chose comme : « ...mais le plus important est qu'ils se foutent sur la gueule. » Dungeon Siege a droit à la même superficialité historique, et on remercie les designers de ne





Le moteur permet un zoom arrière et avant très conséquent.

La caméra du jeu laisse en permanence la ligne de vue dégagée.





pas nous avoir rebalancé à la face leurs vieux modules de Donjons et Dragons écrits en cachette en cours de maths. Comme je vous l'ai déjà dit, dans le monde de Dungeon Siege, les ennemis sont plus nombreux que dans tout autre jeu, Diablo II y compris. Je ne sais pas si c'est dû à la politique de natalité de la région, ou juste si les arachnides connaissent une période de baby-boom, mais en tout cas, cela grouille de partout. Mais alors que tout ce peuple serait devenu un handicap majeur dans un autre jeu, la gestion de l'I.A. des compagnons, alliée à une possibilité de les soigner facilement (une simple touche et tout le monde boit une fiole de vie), donne la capacité de faire front à des hordes de monstres, à l'unique condition d'effectuer un minimum de micro-gestion d'unités. Si on vous cause d'ennemis innombrables, les objets magiques et les trésors, eux, ne sont pas véritablement au rendez-vous. Comme les barrettes de RAM : leur cours a dû augmenter avant la sortie de DS, ce qui les a rendu plutôt rares. Très clairement, les amateurs de collectionnite, les mêmes qui recueillent religieusement les sets d'armure de Diablo II telles des reliques de Saint

Des monstres 3D faisant parfois une dizaine de mètres de haut, ou de large.



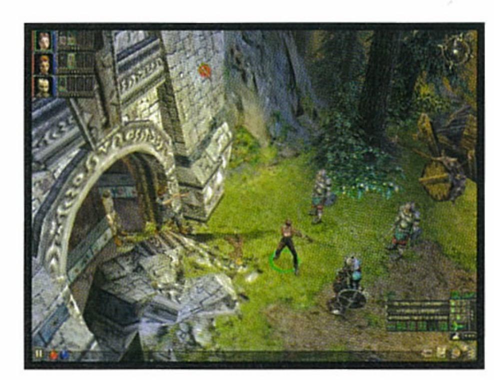
Dungeon Siege disposera très bientôt d'un éditeur qui augmentera vraiment son potentiel.

Multijoueur : Le meilleur est encore à venir

Le mode multijoueur de DS regorge d'options attrayantes comme ce monde uniquement réservé à l'exploration entre potes. Je n'ai pas encore pu essayer tout cela en réseau local, mais on ne devrait pas avoir de mauvaises surprises de ce côté. Pour ce qui est du jeu via le Net et sur les serveurs Dungeon Siege, le résultat est, une semaine après sa sortie, un peu faiblard. En fait, les parties disponibles ne sont pas encore très nombreuses (rien de grave à cela), et lorsqu'on réussit à s'insérer dans l'une d'elles, il est possible de tomber sur une mauvaise donne : des lags présents (en ADSL), mais surtout des chargements, à chaque fois qu'une personne entre dans la partie, pourront être présents. Pour peu que les joueurs aient la bougeotte, cela devient vite insupportable. Je ne doute pas que la situation s'améliore vite, et que de nouveaux serveurs vont voir le jour au fur et à mesure que les joueurs se multiplieront. Taylor n'étant pas le codeur le moins doué au monde, je ne doute vraiment pas non plus que tout se remette bientôt en place. Cependant, la dernière fois que nous l'avions vu, il avait décidé de ne pas introduire de protection particulière contre le Hack, comptant sur la bonne volonté des hackers et leur côté adulte. D'après ce que l'on sait, cela peut être une erreur stratégique à moyen terme, de compter sur la bonne volonté de ces gens. Mais seul l'avenir nous le dira. Enfin, c'est promis, on vous en causera plus le mois prochain.

L'univers est en expansion

Le Siege editor, qui sortira peu après la commercialisation du jeu (ainsi qu'il en avait toujours été question), sera disponible en téléchargement gratos. Il permettra de recréer des scénarios ou des campagnes de jeu en jouant sur tous leurs aspects. D'après ses développeurs, on devrait retrouver une simplicité comparable à celle qu'offrira Neverwinter Nights : du Drag and Drop de monstres et des terrains géomorphiques à emboîter les uns dans les autres.Dans le même registre, on pourra saupoudrer le tout d'effets spéciaux et de lumières dynamiques pour que votre scénario ressemble à un sapin de noël. À l'instar de l'éditeur d'Opération Flashpoint, qui reste à ce jour la référence question possibilités et simplicité, le Siege editor rendra possible la création de films avec le moteur du jeu. Pour les hardcore-bidouilleurs, sachez qu'un plug-in Gmax est destiné à créer des objets, des effets de particules ou des personnages acceptés par DS.



Le monde de Dungeon Siege, immense, regorge de coins à explorer.

Un moteur 3D fantastique, sans chargement, qui enchaîne des paysages plus impressionnants les uns que les autres.

Mathias des Batignolles, en seront pour leurs frais. Soit, tous ces objets sont puissants, mais ils ne pullulent pas sur chaque pouce de terrain. C'est d'ailleurs l'un de mes principaux griefs envers ce jeu : l'aspect « jeu de la marchande » est parfois venu à me manquer, même si on trouve tout de même de quoi se vêtir pour sortir avec des amis Orques lors d'une folle nuit de clubbing.

Tu risques pas de te perdre : c'est fléché

Du début de la campagne (les fermes) jusqu'aux Alpes, l'itinéraire du joueur est parfaitement fléché. C'est cool, ça évite de trop se perdre au sein d'un terrain qui oblige pourtant à progresser d'une façon parfois linéaire. Mais là où c'est dommage, c'est que des tas de grottes, donjons, maisons isolées ou autres lieux en-option-à-découvrir-soi-même sont facilement repérables car reliés à la route principale par des petits chemins, des clairières dégagées ou juste une absence d'arbres au beau milieu d'une forêt pourtant dense. Et comme dans la première partie du jeu, la route est assez étroite, on n'a pas à s'avancer trop profondément dans une zone sauvage pour les découvrir. J'aurais de beaucoup préféré être obligé de marcher dans une jungle inextricable histoire de rajouter un peu d'exploration à cette randonnée pédestre. L'autre critique, plus mineure, est que, dans les premières régions traversées, on est obligé d'emprunter ce sentier, ce qui rend cette courte balade aussi linéaire qu'un match de ping-pong entre les frères Bogdanoff. Heureusement, le cheminement ne s'effectue pas en terrain plat : les paysages, superbes, défilent, alternant des gouffres sans fond que des ponts enjambent, des bois dont la luminosité



Des forêts peu profondes mais à faire flipper un beau bûcheron bien viril.



Un donjon à forte population arachnéenne.



Des ânes et des hommes

Chris Taylor a une véritable obsession pour les mules. Cela se voyait surtout lorsqu'il en parlait en conférence de presse ou en interview, écrasant une petite larme au coin de son œil en un mouvement de poignet souple, parfaitement naturel, comme répété au métronome. Même si l'animal qui porte notre barda n'est pas indispensable au jeu et se met souvent en position de cible privilégiée pour les ennemis, une sorte de culte pervers a été monté par les développeurs autour de celui-ci. Par exemple, dans une ville minière, au détour d'une taverne, on peut apercevoir une statue de pierre représentant la bête en question, érigée en son honneur par des ouvriers reconnaissants. À croire que Taylor a été élevé parmi les bourricots ou que son meilleur ami avait des oreilles extraordinairement pointues.



Un grand moment de solitude : l'exploration à un seul personnage.

Un peu de technique

Techniquement parlant, DS est un rêve. Le jeu est rapide, mignon ; son système de caméras, sa variété dans les animations, sa fluidité, contribuent au plaisir de faire joujou avec. La musique de Jeremy Soule (TA, Giants, Morrowind), un poil moins inspiré que dans ces trois derniers titres, fait tout de même bien son travail, superposée à des effets sonores innombrables et très travaillés.

Le moteur de DS fait la part belle aux effets et aux systèmes de particules.



Le jeu du « jakadi »

On peut affecter quelques comportements aux compagnons, allant d'une liberté totale d'attaquer à une latitude de mouvement complète, leur permettant d'avancer afin de mener eux-mêmes leurs assauts. Si cela paraît assez succinct comme scripts de comportements, cela marche étonnement bien au cours des combats. Bon, bien sûr, il y a quelques problèmes (pas trop nombreux) de pathfinder, de persos qui ne semblent pas comprendre ce que le scorpion géant veut leur dire en enfonçant son dard dans leur gorge, mais en règle générale, tout finit par se régler sans notre intervention.

Mon perso se nomme Silencia... parce que j'apprécie lorsqu'elle la ferme (ndlr : le machisme selon Arctor).

et la profondeur sont très variables, et des dizaines de textures ou d'ambiances différentes. Le tout est parsemé de ruines, de bâtiments, d'échoppes et de villages qui feraient rougir de honte, de par leur beauté, ceux présents dans les autres jeux de ce genre.

Alors, quand est-ce qu'on fait nos valises ?

L'incursion dans le monde de Dungeon Siege a été un véritable plaisir. Rarement j'ai vu un moteur 3D aussi fluide, avec autant de gens sur le pont. Cela tombe carrément bien avec la croissance démographique du coin comparable à celle de certains pays du Tiers Monde. Côté gameplay, Taylor avait annoncé la couleur : en bon fan de Diablo, il n'a pas voulu changer radicalement les choses, loin s'en faut. Sa démarche, au contraire, a plutôt été de supprimer les actions les plus ennuyeuses et les plus répétitives comme le ramassage d'objets un par un, les compagnons suicidaires qui agissent bêtement, ou les allers et retours interminables pour vendre le matériel en ville. Tiens, en voilà un autre truc génial : cette équipe totalement indépendante qui peut se séparer pour faire de multiples choses en même temps à des endroits très éloignés.

Pour mettre un bémol à tout cela et expliquer pourquoi ce grand jeu n'a pas eu cinq points de plus en intérêt, je dirai que Dungeon Siege souffre, à mon avis, d'un problème de rythme avec une première partie de la campagne solo un rien répétitive côté combats et progression. Le problème étant surtout qu'à ce moment-là, on ne possède pas assez de compagnons pour finir une grosse escarmouche en moins d'une minute (ce qui est souvent compliqué puisque celles-ci paraissent se répéter à l'infini). Sans parler de certains passages, plutôt longuets et obligatoires, comme ces donjons interminables que l'on doit traverser pour ouvrir une route entre deux cités. Heureusement, à chaque fois, on ne fait que frôler l'ennui, puisque la perfection du moteur et l'ambiance pesante de ces zones valent, à elles seules, le détour. Dans la même optique, le parti pris d'offrir une fiche de personnage très peu remplie, contraste avec les idées de génie (l'arbre de skills) que Blizzard avait eues à ce niveau. Là encore, certains resteront un poil sur leur faim. Heureusement, la plus grande force du jeu réside sans doute dans son ouverture : alors que Diablo II sera à jamais bloqué en 800x600 sur un terrain répétitif (jusqu'à ce que ses proprios veulent bien nous sortir de nouveaux chapitres), Dungeon Siege, lui, verra très certainement des dizaines de mods, de scénarios ou de campagnes dans un délai assez bref.

Bob Arctor

En Deux Mots

DUNGEON SIEGE EST, POUR DES DIZAINES DE RAISONS TECHNIQUES OU ESTHÉTIQUES, UN TRÈS BON JEU. TRÈS BON, MAIS QUI MANQUE D'UN SOUFFLE DE GÉNIE PROPRE À LE DIFFÉRENCIER VRAIMENT D'UN DIABLO, AUTREMENT QUE PAR DES CRITÈRES D'APPARENCE. MAIS IL RAVIRA TOUTEFOIS LES AMATEURS DE SIMPLICITÉ ET D'ACTION IMMÉDIATE.

- \+ Le moteur 3D et le monde qu'il représente
- \+ La variété des décors et des monstres
- \+ De nombreux éléments de gameplay, très novateurs
- − Côté brocante, pas assez d'objets
- − Une première partie trop répétitive




TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
88	87	83



Depuis quelques années, les vampires sont à la mode. Je suis vieux, j'ai 32 ans, donc je vais sans doute mourir bientôt. Mais avant d'y passer, laissez-moi vous dire tout le mal que je pense du mouvement gothique.

Blood Omen II

BASTON/AVENTURE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

En fait, si les ministres de l'Éducation Nationale voulaient être logiques et en phase avec les ados, ils devraient créer un bac vampire, le bac V. Ça passionnerait davantage la jeunesse que ces études farfelues d'économie, de littérature ou de mathématiques appliquées qui mèneront, sans exception, à une impasse professionnelle d'où elle ne ressortira jamais. Blood Omen II est l'un des titres de la grande saga de Legacy of Kain. Celle-ci nous a mis tour à tour et alternativement aux commandes de deux héros : Razel et le Kain en question. Dans ce nouvel opus, on revient à ce dernier. Seigneur vampire de son état, il se réveille bien des années après avoir avalé par erreur une centaine de comprimés de Rohypnol* alors qu'il pensait que c'était des vers de farine. Et le voilà dans la capitale moderne d'un monde étrange et inconnu, dirigée par des ennemis encore plus lourdingues que les vampires.
Oui, c'est possible. Côté gameplay, BOII nous offre une jolie balade musclée et exploratoire au sein d'une cité mystérieuse. C'est un jeu plein de sang. Pas d'hypocrisie de la part des développeurs, comme de l'hémoglobine teintée en vert. La façon dont le héros se nourrit ne laisse pas de place à l'imagination ou à la poésie. Il tue des humains, les achève une fois à terre, si ce n'est pas déjà fait, et se met à pomper leur force vitale. Le joueur pourra voir un torrent de sang jaillir du corps de la victime pour être avalé par la bouche de Kain, ce gourmet. Cette manière de se désaltérer est la seule façon de récupérer des points de vie, ce qui sauve la morale. La barre de gauche est en fait une réserve de sang dont la taille augmente parfois si on dépasse sa capacité totale, permettant ainsi à notre héros d'atteindre des sommets de résistance auxquels seule une poignée de coureurs cyclistes français peut prétendre.







Moment de repos pour Kain qui se désaltère par hémo-télékinesie.



Kain, comme tous les cons de vampires, prend feu comme du bois sec.

Oui, tu t'es bien fait Kain

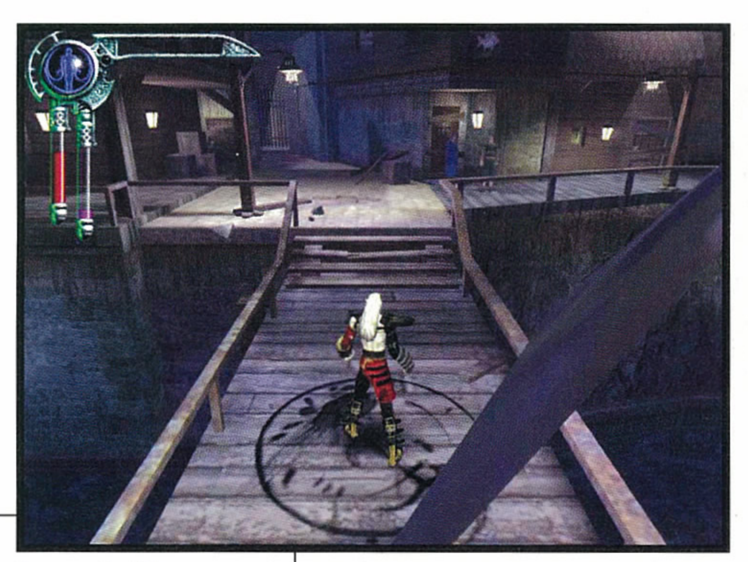
Le monde est recouvert de coffres. Oui, c'est idiot, mais c'est comme ça. Les humains n'y touchent pas parce que ceux-ci ont été posés à l'intention des vampires. J'aime ce sens inné de l'autodiscipline que je tente encore d'inculquer à mon cocker. Donc, comme il n'y a que nous qui puissions les ouvrir, pas de raisons de se gêner : à l'intérieur, on trouve des recharges de vie et quelques power-ups. L'idée qui domine tout Blood Omen II, bien plus que dans d'autres jeux de la sorte, est la progression du personnage. Même si on est à des années-lumière d'un jeu de rôle, Kain devra évoluer, acquérant pouvoir après pouvoir, afin d'affronter les boss de milieu ou de fin de niveau. Rien d'original ici, sauf que l'on retrouve un peu le même esprit que dans le jeu Evolva avec une



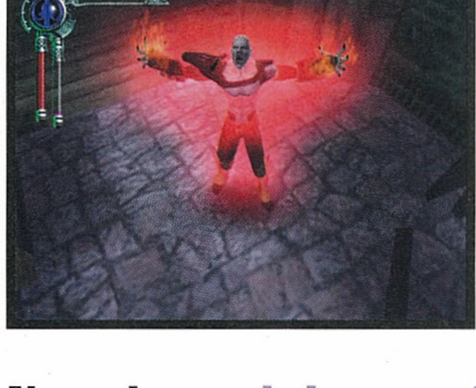




JOUABLE SUR **PIII 800, 128 MO RAM, CARTE 3D**
ÉDITEUR **EIDOS INTERACTIVE**
DÉVELOPPEUR **CRYSTAL DYNAMICS ÉTATS-UNIS**
TEXTE **VF** VOIX **VO** NOMBRE DE JOUEURS **1**

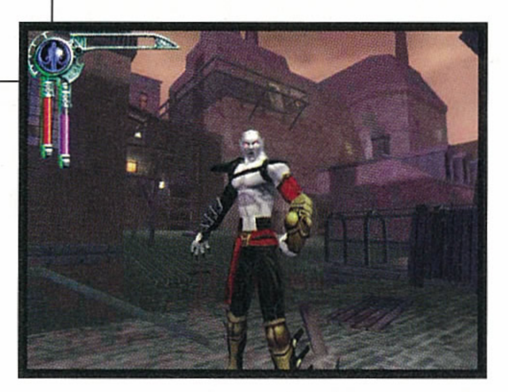


Jeu console oblige, on recommence à des endroits précis.



Le célèbre tour de magie dit des « mains de feu ».

Nouvel opus de Legacy of Kain, Blood Omen II nous replace aux commandes du prince des vampires.



Ses abdos et ses petits poings rageurs. Il améliorera sa capacité vitale s'il est sage.

progression toujours équilibrée. On acquiert des pouvoirs divers appelés pudiquement les « dons sombres », histoire de vous démontrer à quel point on peut avoir de l'imagination en tant que scénariste de jeu. Ces derniers permettent de varier la façon dont le perso résout des problèmes ou contourne des obstacles. Si nombre d'entre eux concernent l'attaque, d'autres, plus sympas, tels que le contrôle d'humains à distance, permettent de manipuler les mortels comme des zombies. De surcroît, des facultés diverses comme la brume permettent d'agir en toute discrétion pour peu que l'on tienne à insérer dans ce jeu une certaine dose de subtilité, il est vrai, assez déplacée. Petit problème : la façon de se mouvoir. Si manipuler le personnage s'avère plutôt agréable malgré une gestion des collisions parfois pourrie, on ne peut que regretter l'absence de déplacement latéral. Le parti pris d'enlever ce type de mouvements (existant pourtant pendant les combats) est gênant lorsqu'on prend en main le perso tant on s'était habitué à cette facilité. Côté énigmes ou puzzles, on comprend vite qu'ils ne sont pas là pour ralentir le joueur : on pousse un switch, on actionne un levier, on bloque une porte avec une caisse qui se trouve juste derrière. Non, Blood Omen II ne sera pas étudié par un club municipal d'amateurs d'énigmes au XXII[e] siècle. En fait, BOII est un jeu de progression et surtout de combat. Les adversaires nous tombent dessus comme un essaim de mouches à merde (je suis pas sûr que ces mouches-là se baladent en groupe. Qu'un entomologiste m'écrive pour un erratum et un petit moment de gloire dans le prochain Joy) et nous attaquent, dans la plus pure tradition de cette série, à la kung-fu (ndlr : y a pas que le vampire qui s'est gavé de Rohypnol, hein Bob… des mouches à merde qui font du karaté, ben voyons).

*Le Rohypnol appartient à la classe des 1-n benzodiazépines et a une activité pharmacodynamique qualitativement semblable à celle des autres composés de cette classe : myorelaxante, anxiolytique, sédative, hypnotique, anticonvulsivante, amnésiante. Nom d'une vache, ça, c'est de l'info !

Une intrigue un rien différente de celle de « la Bicyclette bleue »

L'aventure en elle-même est assez marrante. Bon, c'est certain que c'est moins bien ficelé qu'un bouquin raté de Georges Simenon, mais c'est un poil plus développé et intéressant que les autres épisodes de la série (l'autre Blood Omen et Soul Reaver). Le monde est assez rigolo et a des faux airs de Messiah, sauf en ce qui concerne le déplacement des personnages au sol qui n'est pas tip top.
Les conversations sont bien doublées et sous-titrées en français, ce qui permet de bien comprendre à quel point le héros est un débile profond. Voilà d'ailleurs un exemple de dialogue cocasse, qui se déroule lors du tutorial où il se balade avec sa copine :
- « Tu as devant toi ce que l'on appelle une barrière. »
- « Une barrière ? Et cela sert à quoi exactement ? »



Des combats, mais peu de combos.



Les décors vont du moyen à l'impressionnant.



Un peu de technique

128 Mo de RAM sont demandés par le jeu, mais le développeur en préconise 256. Moi, je vous conseille 769 mégas, pas moins. Non, ça sera pas réellement utile mais ça me fait doucement marrer de vous imaginer en train de demander une barrette de 1 méga au traiteur chinois d'en face. L'installation de la bêta testée de Blood Omen II demandait 1 600 mégas. Là où je ris, c'est que, là, je vous parle de l'installation « light », l'installation pour les beaux marins que vous êtes demandant 300 mégas de plus. Mais avec celle-ci vous gagnerez le droit d'avoir les cinématiques sur votre propre disque dur. Oui, en effet, ça ne sert à rien non plus. Le jeu marche au poil sous XP, comme tous les jeux. Message politique : utilisez XP

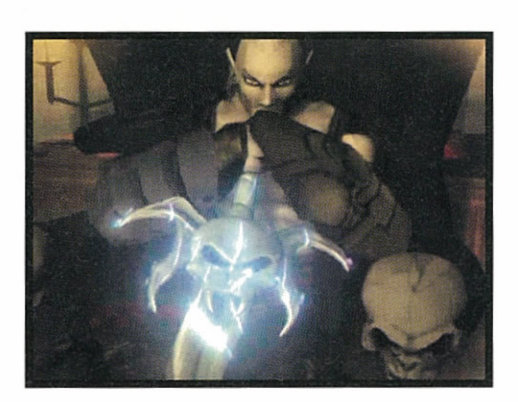
Une ville pourtant belle, mais infestée d'humains.



Kain se désaltère grâce à un coffre de power-ups.



Graphiquement, tout tient debout. Si les premiers niveaux ne frôlent pas le génie, on arrive, au bout d'une heure de jeu, à des décors parfois impressionnants. Quel dommage que ce gymkhana dans le monde de BOII ne soit pas seamless et que l'espacement entre deux chargements soit assez réduit. L'un des trucs que j'ai le moins kiffé est certainement cette interface un peu zarbie censée donner un caractère graphique mystérieux au jeu. Eh bien, c'est réussi : l'espèce d'équerre bizarre qui sert à marquer points de vie et pouvoirs m'évoque tantôt une pince à sucre pour martiens, tantôt un instrument de médecine étrange, peut-être l'un de ceux que l'on peut trouver dans ces cabinets de gynécologie pour dindons.
Le mode de vue choisi par les programmeurs est, à l'instar des anciens jeux, à la troisième personne. C'est dire, si chez Eidos, on aime vous obliger à mater le joli cul des protagonistes (voir Lara Croft), même s'il est aussi velu que celui de Kain.
Petit truc inédit dans le menu de configuration : on y trouve un grand nombre de choix de résolutions graphiques. Celles-ci sont encore décuplées par le fait que le jeu décline les fréquences de rafraîchissement. C'était une bonne idée a priori. Dommage qu'on se permette aussi d'afficher



les choix que le moniteur utilisé ne supporte pas. On va bien rire de vous au service après vente.

À mort les cinématiques !

Le point le plus relou du jeu est certainement les cinématiques que l'on ne peut pas sauter. Cependant, il se peut que cela soit corrigé dans la version commerciale et je ne m'étendrai donc pas davantage sur la question. Le moteur de jeu est très rapide, avec toutes les options à fond sur ma Geforce 4MX de prolo. En fait, il n'y a pas grand monde qui se balade par ici et, côté complexité des décors, on est assez loin d'un Morrowind. L'autre truc esthétiquement révoltant, c'est la tenue vestimentaire de sa copine du début de l'aventure. Imaginez toute la pauvreté de l'univers fantasmatique de cette fille : elle arrive à survivre pendant plusieurs milliers d'années, a tout le temps de feuilleter les catalogues de mode, de développer un certain goût pour les créations de couturiers, d'apprendre à se maquiller sans passer pour la première lycéenne en chaleur (ce qui pourrait lui permettre de passer inaperçue), mais non. Non, en fait, son premier réflexe, c'est plutôt de se maquiller comme une voiture volée, d'enfiler des bas rongés par les mites et de planquer son string au milieu des fesses. Par bonté, je ne vous ai pas causé de sa petite cape lui donnant des allures de « Fantomette fait le trottoir », l'héroïne pour enfants. Ah si, je l'ai fait.

Bob Arctor



La copine idiote du héros. En tous points, elle est à baffer.

En Deux Mots

Pas de surprises : Blood Omen II est meilleur que le I et bien moins bon que le III. Les amateurs de la saga de Kain ne seront pas dépaysés par ce jeu qui offre une jolie balade à la troisième personne dans une cité où les combats sont incessants. Blood Omen II s'adresse à un public plutôt jeune malgré un aspect un rien gore. C'est un jeu que ne renieront pas les amateurs des autres titres de la série, et il y en a.

- \+ Le coté gore sans concession
- \+ Les ambiances sonores
- − Un jeu intense à la durée de vie courte
- − Problèmes de collision dans la version testée



78 TECHN | 82 DESIGN | 78 INTÉRÊT


Europe 2
Attention
un MA
de tubes
JUMP FRANCE
Toutes les fréquences Europe 2 sur le 0 892 704 804 (0,34 €/mn) et sur europe2.fr
lagardere active

Coupe du monde FIFA 2002

Football/arcade pour ceux qui n'ont pas de PlayStation 2 - PC CD-Rom

Entendons-nous bien, parce que j'en vois, là-bas, au fond, qui s'énervent et commencent à lever bien haut les crampons : ce n'est pas que la série des FIFA soit composée de mauvais jeux. C'est plutôt que, quand on voit ce qui est disponible sur PlayStation 2, c'est-à-dire Pro Evolution Soccer, on a envie de tacler à la médiévale. Hélas, sur nos machines de bourges, les jeux d'EA Sports sont seuls en piste, puisque les quelques jeux de foot concurrents ne valent même pas qu'on les nomme. Alors, il faut faire avec. Mes bien chères sœurs, mes bien chers frères, c'est donc un nouveau FIFA qui nous réunit. Vous me direz : « À quoi reconnaît-on que nous avons affaire à un FIFA ? »

Je sais, vous allez me dire : « Y a des choses plus graves dans la vie. » Et d'une certaine façon, vous aurez raison. N'empêche que, quand on aime le foot et qu'on est joueur sur PC, tester un FIFA devient un cauchemar de frustration.

Y a FIFA dans le titre

Ne me remerciez pas, c'était facile. Plus sérieusement, on retrouve sans surprise les éléments qui ont fait de FIFA 2002 un jeu plutôt agréable. Graphiquement parlant, c'est une réussite. Les stades sont magnifiques et joyeusement bondés d'un public porté à l'enthousiasme coloré : serpentin, ballons, confettis divers, on se croirait à Rio. La modélisation des joueurs, toujours aussi étonnante avec ses visages très ressemblants, est appuyée par une animation plutôt plaisante. Bon, je ne vous cache pas que je les trouve un peu costauds, moi, leurs footeux, chez EA.

Lorsqu'ils sont sélectionnés, les joueurs « stars » ont une petite étoile au-dessus de la tête.





Japon contre Corée du Sud. Oui, moi aussi, ça va me faire bizarre.

Pas content du tout, Monsieur Dessailly...



Ils ressemblent plus à Mike Tyson qu'à ...Éric Carrière, si vous voyez ce que je veux dire. Côté sensations de jeu, on est aussi en terrain connu. Depuis FIFA 2002, on voit les joueurs faire des appels de balle en levant la main, et le tracé de leurs courses apparaît en pointillé sur le terrain, de façon à pouvoir ajuster une passe dans la profondeur. Coupe du Monde FIFA 2002 reprend également l'excellent système de passe inauguré avec la précédente version. Fini les passes automatiques, désormais vous ajustez la direction (surtout avec un paddle analogique) et la puissance de la passe, exactement comme pour un tir. Et ça marche très bien puisqu'on peut vraiment lancer un joueur sur l'aile ou dans l'intervalle de cette façon, et même lober la défense pour profiter de la vitesse d'un attaquant de pointe. Et maintenant, plus difficile : « Quelles sont les différences entre FIFA 2002 et Coupe du Monde FIFA 2002 ? » Je vous laisse réfléchir et je ramasse les copies dans un mois (Astuce : un indice est peut-être caché dans les titres).

Un mois plus tard...

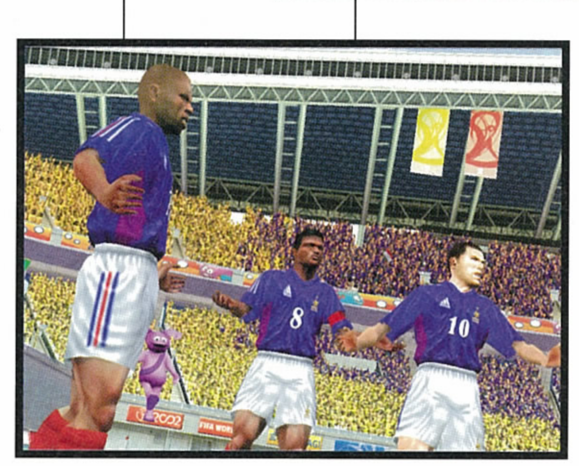
Je serais intraitable : ceux qui ont répondu « Y a FIFA dans le titre » auront trois zéro, un point c'est tout. Coupe du Monde



FIFA 2002 apporte deux petites modifications au gameplay de la série. La possibilité d'une part de jongler avec la balle : faire le coup du sombrero ou progresser en contrôlant la balle des pieds ou genoux droit et gauche. Spectaculaire visuellement (il faut bien rentabiliser les séances de Motion Capture…), énervant quand votre défenseur en est victime, mais pas passionnant.
L'autre nouveauté sur laquelle EA Sports met l'accent, c'est la distinction de joueurs « stars » dans chaque équipe. Ils sont plus grands, plus beaux, plus forts et plus bronzés. Quand ils tirent, la balle se transforme en météorite enflammée. Quand ils courent, ils laissent une traînée floue et colorée derrière eux. Des surhommes, quoi. Il y en a un nombre variable suivant les équipes : quatre dans l'équipe de France (Trézéguet, Henry, Zidane et… Pirès ! Pas très à jour tout ça…) ou dans celle du Brésil (Ronaldo, Rivaldo, Carlos et Cafu), mais cinq dans l'équipe anglaise, allez savoir pourquoi.
Mais la principale différence entre FIFA 2002 et Coupe du Monde FIFA 2002, c'est la richesse. Tandis que le premier proposait des centaines d'équipes et de nombreux modes de jeu différents (championnats nationaux, coupes d'Europe, etc.), le second se limite à la seule Coupe du monde : les équipes qualifiées (plus quelques autres parmi lesquelles ne figurent bizarrement pas les Pays-Bas), la compétition elle-même et quelques équipes bonus que l'on peut débloquer en gagnant. Alors même si, licence oblige, on a tous les vrais noms des joueurs, ça fait maigre. Et ce ne sont pas les clips « bonus » à la gloire de la FIFA et du foutchebol qui feront passer la pilule.



Admirez s'il vous plait l'ombre portée du stade sur la pelouse !



Crampons en avant

L'autre problème, c'est qu'on a beau se dire que c'est le seul jeu valable disponible sur PC, que finalement, à deux, c'est quand même assez marrant, au bout du compte, on se fait chier. Il n'y a aucune sensation de football dans ce jeu d'arcade. Les défenses n'ont pas de cohérence collective : non seulement leur placement est nul, mais en plus les défenseurs se font systématiquement mettre dans le vent par les appels des attaquants. Le goal est un cas particulier, capable de faire des arrêts d'extraterrestres comme de sortir n'importe comment ou d'être à un kilomètre d'une action qui se passe pourtant devant ses cages. Pour marquer, la construction est déconseillée : passez la balle à une de vos stars le plus vite possible, slalomez un peu en remontant le terrain, faites encore une passe si nécessaire et boum, cacahouète dans la lucarne. Inutile d'essayer de jouer en une touche de balle, les joueurs contrôlent le ballon quasi-systématiquement avant une passe. Bref, une fois de plus, c'est une espèce de flipper plus qu'un jeu de foot. Bien entendu, le principe des joueurs « stars » (cependant optionnel) ne fait qu'empirer les choses. La nuit, quand je porte le maillot de l'équipe de France et que j'incarne un artiste du ballon réunissant Platini, Ronaldo, Zidane et Georges Cloney (ben oui, quoi, y a pas de mal à avoir un peu d'allure), j'ai un rêve secret : la Xbox fait un carton, l'équipe de développement de Pro Evolution Soccer accepte de convertir son jeu sur cette machine et, le plus dur étant fait, de le sortir sur PC. Ouais, je sais, je ferais mieux d'acheter une PlayStation 2.

Ivan Le Fou

Un peu de technique

La configuration minimale officielle de l'éditeur est un Pentium ou K6 233 MHz. Autant vous dire tout de suite que je ne vous conseille pas l'expérience. Toutes les photos présentées ici ont été prises sur un Pentium 4 1,8 GHz (512 Mo de RAM) avec une GeForce4 Ti 4400, en 1024x768, couleurs 32 bits, avec tous les détails à fond et un antialiasing 2x. Le jeu était fluide, mais pas de quoi se pâmer. Sur un Duron 800 MHz (256 Mo de RAM) avec une GeForce2 MX, on obtient une fluidité comparable en 800x600, couleurs 32 bits, avec tous les détails mais pas d'antialiasing. Il y a neuf actions différentes durant le jeu, dont sept vraiment importantes, aussi le paddle s'impose-t-il (paddle analogique recommandé). Dernière chose, optez pour une installation personnalisée que vous choisirez complète : il vous faut 250 Mo d'espace disque, mais vous évitez de pénibles accès CD.

En Deux Mots

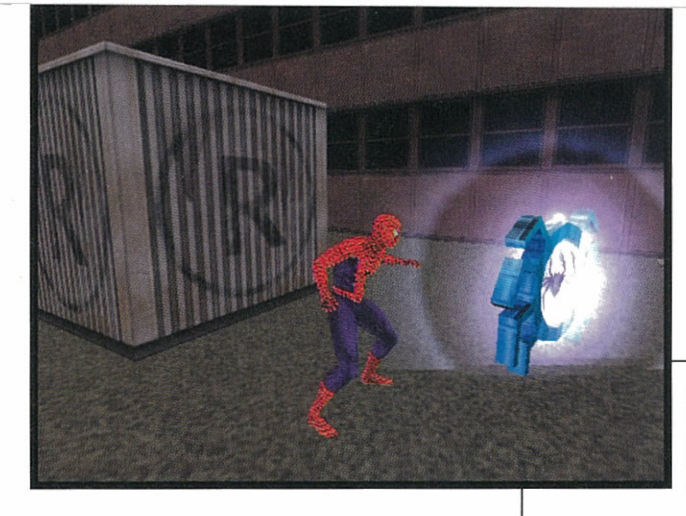
En matière de jeu de foot, il n'y a pas mieux sur PC. Ou plutôt si, il y a mieux, c'est le **FIFA 2002** sorti il y a cinq mois. Coupe du Monde **FIFA 2002** n'apporte pas grand-chose d'intéressant à part une licence officielle, et a perdu en cours de route ses centaines d'équipes et ses différents modes de jeu. D'où la grosse baisse de la note d'intérêt ci-dessous.

- + La licence officielle
- + Les graphismes de FIFA 2002
- − Jouabilité arcade exacerbée
- − I.A. de la défense limite cata
- − Peu d'équipes
- − Deux modes de jeu seulement

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
82	89	78

Encore une fois, les textures des visages sont parfois étonnantes de réalisme : ici, côte à côte, Verón et Beckham.



Les niveaux renferment plein de bonus à collecter.



Lorsque les niveaux sont en extérieur, le jeu rame lamentablement.

Eh oui… il y avait une époque comme ça, où je me posais plein de questions sur Spider-Man… A-t-il des chiottes spéciales ? C'est quoi sa bagnole ? Et pourquoi il ne pense qu'à Gwen ?… En fait, je rêvais secrètement de devenir Spider-Man. Pensez donc : avoir le nom d'un stylo plume, être rédacteur pigiste pour un grand groupe de presse, et, lorsque la nuit tombe, péter la gueule aux cons… Quelle vie de rêve !
Remarquez que, bien que ne portant pas un nom de stylo plume, je suis quand même devenu pigiste pour un grand groupe de presse… Comme quoi, je m'approche petit à petit de mon rêve. Et en attendant de pouvoir péter la gueule aux cons, j'ai pu m'entraîner à le faire grâce à Spider-Man : the Movie, qui sort chez Activision.

Déjà ?

Ben oui… Ça ne fait que neuf mois que le dernier Spider-Man est sorti en jeu vidéo, et nous voilà avec une nouvelle version. Aussi, on est en droit de s'attendre au pire pour deux bonnes raisons. La première, c'est de voir arriver si vite un nouveau jeu parlant de Spider-Man chez le même éditeur. La seconde, c'est de s'apercevoir que ce nouveau jeu profite de la licence du film, ce dernier ne devant plus tarder à sortir sur les écrans de France et de Navarre (si ce n'est pas déjà fait au moment où vous lirez ces lignes).
Le premier truc qui rassure, c'est que ce n'est pas le même développeur qui s'est occupé de Spider-Man : the Movie. Le développement du jeu a été confié aux studios Treyarch, habituellement spécialisés dans les jeux console comme Tony Hawk Pro Skater. Cela dit, le monde du PC ne leur est pas inconnu puisque ce sont eux qui avaient programmé Die By the Sword en 1998. L'autre truc qui rassure, c'est que, malgré une histoire basée sur le scénario du film, les gars de Treyarch n'ont pas eu l'air traumatisé par des problèmes de licence. En effet, en matière de gameplay, ils se sont contentés d'adapter les meilleures ficelles du premier Spider-Man.

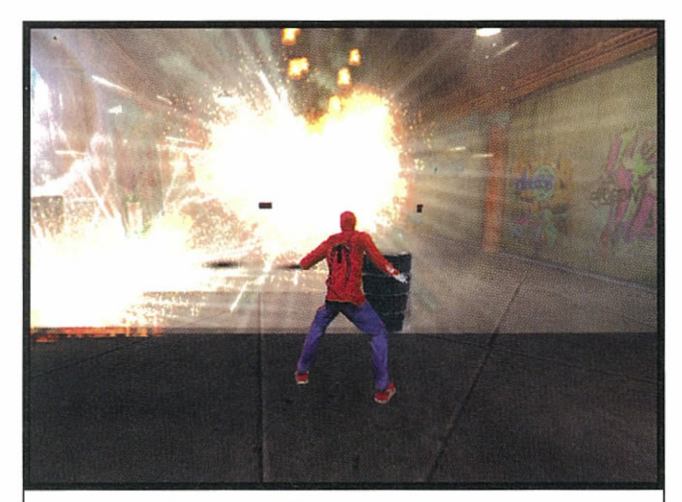
Spider-Man : the Movie

Action/arcade pour tous joueurs - PC CD-Rom



Jouable sur **PIII 800, 256 Ram**
Éditeur **Activision**
Développeur **Treyarch États-Unis**
Texte et voix **VF** Nbre de joueurs **1**

Je me suis toujours posé une grande question à propos de Spider-Man… Avec la quantité de toiles dont l'homme-araignée l'aspergeait quotidiennement, comment la ville de New York pouvait-elle rester propre ?



Graphiquement, Spider-Man : the Movie est bien plus abouti que son prédécesseur. Les effets visuels sont tous réussis.

La petite bête qui monte…

Tout se passe en 3D temps réel, et le gameplay est tout aussi nerveux que précédemment. Seules quelques améliorations ont été apportées dans la gestion du héros. Par exemple, notre ami entoileur peut se suspendre au bout d'un filin et jouer au yo-yo en allant de haut en bas. De même, certains bonus donnent la possibilité de faire de nouvelles





Le sens du danger, propre au super-héros, est ici beaucoup plus exploité.

Malades du vertige, s'abstenir...

combos, histoire de ratatiner les gredins plus rapidement qu'auparavant. Pour le reste, on retrouve les mêmes scènes de baston et les mêmes phases de jeu diverses et variées du premier Spider-Man.
En revanche, graphiquement, le soft est bien plus soigné que son ancêtre. Les détails foisonnent, les architectures se compliquent, les niveaux s'agrandissent considérablement, les endroits visités ne sont plus vides de tout mobilier, et les personnages sont vraiment bien modélisés. En plus de ça, il y a plein de jolis effets visuels pour agrémenter le tout. L'une des faiblesses du premier Spider-Man disparaît donc complètement.

... et qui descend

Il ne faut pas oublier que, culturellement parlant, Spider-Man : the Movie est un jeu console. Donc, il y a des choses qu'on a du mal à gober sur nos PC. En effet, le système de sauvegarde est hérité de celui de la PlayStation 2. De fait, on n'a le droit qu'à une seule sauvegarde en fin de niveau. De même, certains de ces niveaux sont limite gavants puisqu'ils ne sont que des tutoriaux améliorés. Toujours au chapitre des regrets, le gameplay semble parfois trop tiré d'un côté arcade désagréable : qu'est-ce qu'on en a à foutre de gonfler un score au fur et à mesure qu'on balance des coups de pied artistiques à travers les tronches ? Toujours dû à sa nature « console », le jeu pousse le joueur qui veut pleinement profiter de la nervosité du gameplay, à jouer au paddle. En soi, ce n'est pas un défaut, mais bon, ça pousse un peu à la dépense. Enfin, le véritable reproche que l'on peut faire à Spider-Man : the Movie concerne l'adaptation technologique du jeu sur nos PC. Elle a été très mal pensée. En effet, lorsque l'homme-araignée traverse de riches niveaux en extérieur, remplis de nombreux détails, le jeu se met à ramer d'une manière inadmissible. Si on a une bécane qui tourne en dessous du Gigahertz et munie d'une « pauvre » Geforce2, on se retrouve condamné à jouer dans une résolution de 640x480... Et même là, ça continue de ramer !

Pete Boule

Un peu de technique

On a commencé à tester Spider-Man : the Movie sur un PIII 650 muni de 256 RAM et d'une Geforce2. Le jeu tournait très mal, même en 640x480, n'affichant que du 10-15 images/seconde lorsque l'homme-araignée se baladait en extérieur. Sur un PIII 800 avec 768 RAM, on pouvait enfin jouer d'une manière convenable, mais toujours en 640x480. Il faut donc une carte graphique de parvenu, montée sur un 1,5 GHz, pour pouvoir profiter de la résolution maximale du jeu, limitée à 1280x1024.

Le gameplay est toujours aussi diversifié.

En Deux Mots

Les recettes qui ont réussi au premier Spider-Man sont ré-exploitées dans Spider-Man : the Movie. On a droit aux mêmes missions, mais dans un univers graphiquement beaucoup plus riche et agréable. Toutefois, il n'en reste pas moins vrai qu'il s'agit d'un jeu console et que son adaptation sur PC n'est pas exempte de reproches techniques et ludiques.

+ Un gameplay bien nerveux
+ La variété des missions
+ Graphiquement très joli
- Le système de sauvegarde
- Condamné à tourner en 640x480 pour toute config de PC moyenne

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
72	87	75

Au moment où sort le premier film de Britney Spears, « Crossroads », évoquant la destinée parfois surprenante de tout un chacun au sein d'une génération tiraillée entre l'amitié et l'individualisme à outrance, j'en viens à réfléchir à ce qu'aurait pu être ma vie au sein du 2e Régiment des Hussards de Sourdun (77).

Eh oui, que serais-je vraiment devenu, si je ne m'étais pas fait reformer P4 et si j'avais accepté la proposition du capitaine machin de m'occuper de l'informatique de la caserne et de son parc très impressionnant composé de Pentium 90 ? En fait, j'aurais sans doute refusé les grands rassemblements devant le drapeau à six heures du mat, pour faire des trucs plus utiles pour l'humanité, comme élever des fourmis ou programmer des jeux.
Stealth Combat est à première vue, et je dis bien à première vue, un Battlezone à la petite semaine, un Ground Control du pauvre, c'est au choix. À l'instar de ce dernier, on commande une colonne de véhicules à notre disposition dès le début du jeu ou qu'on trouvera au cours de la partie. Comme dans ce dernier, on ne construit pas, on ne fait que détruire.On prend possession de n'importe quel véhicule au sein de notre équipe que l'on peut ensuite piloter en vue cockpit. Il est aussi possible de donner des ordres assez précis à n'importe quel membre de notre groupe. Bien entendu, on ne peut pas faire le cinquième des trucs géniaux


Stealth Combat n'offre pas la même débauche d'effets qu'un Incoming.

Stealth Combat

SHOOT TACTIQUE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

qu'autorisait le jeu d'Activision, comme sortir de son véhicule pour snipper Gana ou construire des bâtiments et des infrastructures. Si ces deux caractéristiques avaient été présentes, l'intérêt de ce jeu aurait été décuplé et tous les espoirs les plus fous et grivois auraient été permis. Le thème aussi est diablement moins excitant qu'une randonnée dans le système solaire : on joue deux campagnes de camps opposés (les cocos et les gentils), dans un proche futur où l'on se fritte pour éviter une guerre en combattant au sein d'un groupe de type ONU (mais qui aurait perdu sa vocation qui, comme tout le monde le sait, est pacifique). Cela dit, tout n'est pas si mauvais, je vous rassure. De toute évidence, le développeur allemand a bien pensé son jeu pour tirer profit du moteur au maximum : s'il se sert abondamment de véhicules et bâtiments de toute sorte pour décorer les cartes, il évite soigneusement de montrer une infanterie gambadant gaiement de peur de mal la représenter. Battlezone, qui était exempt de nombreux défauts, souffrait néanmoins de celui-ci dans ses deux opus.






Le moteur permet de jolies réflexions sur l'eau sans trop faire ramer le jeu.







JOUABLE SUR **PIII 800, 128 MO RAM, CARTE 3D**
ÉDITEUR **CRYO** DÉVELOPPEUR **DECK 13 INTERACTIVE ALLEMAGNE**
TEXTE **VF** VOIX **VO** NBRE DE JOUEURS **1**

...Et moi, j'ai mon permis de tank

Le maniement des véhicules est, lui, très agréable, à condition de modifier les touches de contrôle qui par défaut ont été conçues pour des organes préhensiles germaniques : les déplacements se font avec les touches fléchées, une configuration à la mode à l'époque où on citait Pac Man comme parfait exemple de la réalité virtuelle. Une fois tout cela repositionné, on peut prendre en main les engins et faire joujou avec. Chacun des véhicules possède sa propre inertie, un arc de braquage qui influe tout particulièrement sur notre capacité à nous faire prendre à revers et des caractéristiques standard comme la vitesse de pointe, l'armement ou le blindage. Certains des véhicules sont, oh surprise !, bien plus efficaces que d'autres. On regrettera au passage l'absence de particularités inhérentes aux blindés de Ground Control telles que des blindages plus ou moins résistants selon l'angle d'impact. La majorité des trucs que l'on peut conduire dans Stealth Combat est armée d'une tourelle et celle-ci est dirigée à la souris alors qu'on bouge avec le clavier. Stealth Combat fait aussi la part belle aux véhicules aériens : ce sont des hélicos un poil hybrides que l'on pilote assez aisément et que l'on utilise le plus souvent en appui-feu (mine de rien, avec ce jargon de militaire, je viens soudainement de me faire quatre lecteurs de plus au sein du 2e RPIMA).
Les graphismes sont d'une qualité souvent bonne, parfois irréprochable quant aux paysages. On est ici très loin de la pauvreté graphique d'un Conflict Zone et l'on se rapproche davantage d'un Ground Control. Si les jointures des textures sont parfois aussi visibles que les vergetures sur le ventre de Carlos (le chansonnier, pas le terroriste), avec lequel j'ai été très intime à une époque, ces dernières sont, en règle générale, très bonnes et plutôt réalistes. Donnons une mention particulière aux paysages herbeux rappelant la Suisse (les banques et la neutralité en moins) et aux déserts. Côté effets, là aussi, c'est du sobre : quelques fumées çà et là qui sortent des chenilles des véhicules ou des trucs qu'on a détruits (pour mieux les repérer de loin), pas grand-chose de plus. Seuls les tirs amènent des explosions (ou des traînées pour les missiles), des éclats lumineux ainsi que quelques effets de particules de bon aloi.

Les missions de nuit : toute une ambiance de fête entre potes.

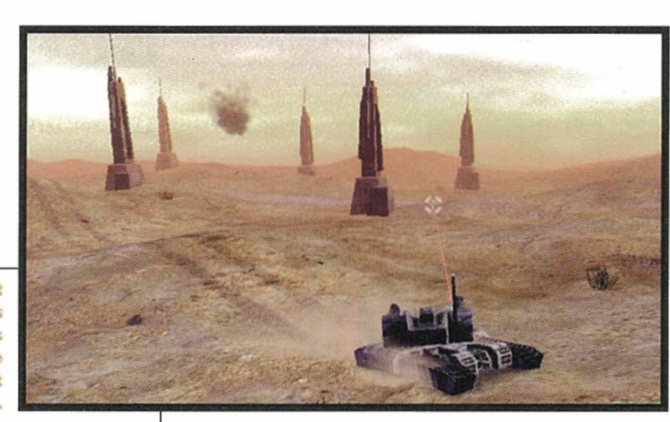
Un peu de technique

Le moteur de jeu n'est pas rapide lorsque toutes les options sont collées à fond sur un Celeron 1 GHz avec une GeForce 4MX. C'est même carrément le jeu le plus lent que j'ai pu voir sur cette configuration. C'est d'ailleurs pour cela qu'il vient de se manger une dizaine de points en moins en note technique.





Nous sommes visiblement dans une zone asiatique.



Oui, on peut faire des maps désertiques sans que le paysage soit triste à chier.



Un peu de variété dans un monde de merde

Côté missions, c'est la bonne surprise : on ne se balade pas comme un con pour tirer sur tout ce qui bouge. En effet, le jeu fait la part belle à l'exploration d'une carte et les objectifs de missions s'ajoutent les uns aux autres pendant la progression sur la map. Assauts de bases, défense, escorte et recherche d'ennemis deviennent vite notre pain quotidien. ONU-like oblige, on est parfois amené à localiser des armes nucléaires en s'aidant d'un détecteur. Les milieux où se déroulent les missions sont eux aussi tout sauf lassants puisqu'on va, tour à tour, dans des zones urbaines comme des ports, le désert, la haute mer, la campagne et même, puisque le moteur le permet, dans des complexes souterrains et des grottes.
En conclusion, Stealth Combat, est un jeu très marrant et bien sympa sur lequel on passera un long week-end de franche rigolade. Sa vocation de Ground Control-like n'est pas si honteuse tant dans les missions que dans le gameplay en général, même si on reste à des années-lumière de ce grand jeu qui a recueilli un 92 question notation. Quel dommage qu'il rame, toutes les options au maximum, alors qu'à part cela, d'un point de vue technique, il est fort correct.

Bob Arctor

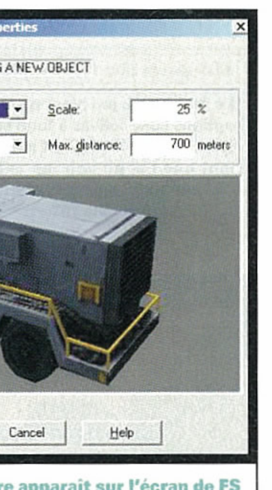
En Deux Mots

UN JEU SURPRENANT CONÇU PAR UN DÉVELOPPEUR JUSQUE-LÀ INCONNU, SERVI PAR UN MOTEUR PROPRIÉTAIRE TRÈS CORRECT. CONTRAIREMENT À D'AUTRES CLONES DE GROUND CONTROL, STEALTH COMBAT NE NOUS PROPOSE PAS QUE DES MISSIONS DE COMBAT INCESSANTES MAIS AUSSI DES SCÉNARIOS AUX TÂCHES VARIÉES, PARSEMÉS DE QUELQUES REBONDISSEMENTS ORIGINAUX.

+ Le moteur graphique et le graphisme
+ Les nombreux véhicules pilotables et les missions variées
+ Un jeu vendu 25 euros en Allemagne
- Un jeu qui rame parfois au plus fort de l'action



70 TECHN | 82 DESIGN | 77 INTÉRÊT

Une fenêtre apparait sur l'écran de FS et nous permet de piocher dans les objets.

Avant ce soft, les constructeurs d'aéroports en herbe vivaient un enfer. Une multitude d'utilitaires existe en effet, depuis déjà quelque temps, afin d'aider Raymond (passionné de simulateurs de vol) à ajouter son petit pavillon dans FS, histoire de montrer à ses potes médusés à quel point les jeux vidéo peuvent être réalistes. Évidemment, vous pouvez être sûr que Raymond a dû sacrifier la majorité de ses congés à apprendre 3DS Max afin de façonner un truc ressemblant à son immonde petite cabane et pour piger les modes de compilation/décompilation des « scènes » de FS. En chemin, il a renoncé à modéliser les crottes de chien de son quartier parce que, flûte, c'est trop lourdingue. Le résultat : une texture de ville pourrave qui s'étend comme une tache jusqu'aux communes avoisinantes et, au milieu, une petite forme abjecte, le pavillon de Raymond, un peu moins grand qu'un poussin car l'ami Réré, il capte pas trop la différence entre les feet et les inches. Pour éviter de telles humiliations, il fallait un outil assez souple pour construire villes et aéroports en un tournemain. Coup de bol, c'est justement ce qu'est Scenery Enhancer. Sa mise en œuvre est très simple : il suffit de lancer FS en positionnant l'avion



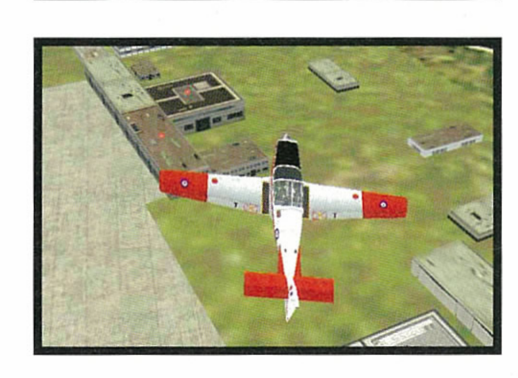
Jouable sur PIII 800, 128 Mo Ram, Carte 3D
Éditeur Lago Développeur Lago Italie
Texte et voix VO Nombre de joueurs 1



La ligne blanche partant de l'appareil est un guide dont on s'aidera pour positionner les objets avec précision.

FS Scenery Enhancer

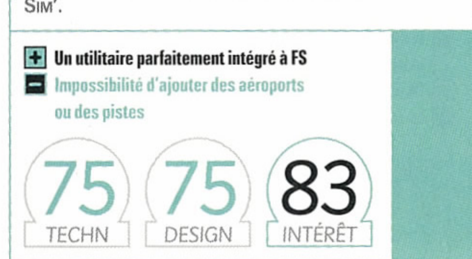
Add-on Flight Simulator pour tous joueurs - PC CD-Rom



Si, le mois dernier, on a pu vous prouver que FS2K2 pouvait surpasser de loin le jeu de Terminal Reality avec des add-on tels que A-320 Pro, cet utilitaire de Lago s'attaque lui à l'édition des « scènes », le dernier bastion détenu par FLY !

à l'endroit du Globe que l'on veut retravailler, passer en mode Slew (touche Y) et commencer à bosser. Les objets seront choisis dans une bibliothèque permettant de faire un peu tout ce que l'on veut, de l'aménagement d'aéroport à celui de la campagne ou de la ville. Chacun des éléments pourra être placé plus précisément sur les trois axes et agrandi. L'autre bon point de cet utilitaire, c'est la grosse base de scènes mises à disposition par les utilisateurs. Sur la page de LAGO, on peut retrouver et downloader très simplement les œuvres des autres passionnés. Pour indication, on trouve d'ores et déjà 550 aéroports ou paysages à disposition, prêts à fonctionner avec FS Enhancer. Le seul point négatif est qu'il n'est pas possible de créer un aéroport à partir de rien, ou de toucher à une piste existante. C'est la grosse carence de ce produit contrebalancée par le fait que FS2K2 intègre déjà une très grande majorité d'installations existantes (ndlr : parle pour toi, moi, c'est justement de virer toutes les pistes qui m'intéresse).

Bob Arctor



En Deux Mots

FS Scenery Enhancer est un excellent produit pour les amateurs de bidouille ou les fainéants qui veulent profiter en dix secondes d'une des plus grosses bibliothèques de scènes existantes. Sa facilité de mise en œuvre, simple même pour le nouveau venu, ôte l'un des derniers avantages de FLY II par rapport à Flight Sim'.

+ Un utilitaire parfaitement intégré à FS
− Impossibilité d'ajouter des aéroports ou des pistes

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
75	75	83

Un peu de technique

Rien à dire de ce côté, si ce n'est que le produit est totalement intégré à Flight Sim. On peut visualiser le résultat en temps réel en déplaçant les objets 3D sous n'importe quel type de vue disponible, ce qui simplifie bien des choses.

Quand votre salle de bains est envahie de soldats hargneux, il est temps d'agir et de faire appel à Sarge, votre héros en plastique préféré.



Army Men RTS

STRATÉGIE TEMPS RÉEL POUR TOUS JOUEURS – PC CD-ROM



MULTIJOUEUR	
Réseau Local	8
Modem Direct	2
Internet IP	8

Jouable sur **PII 400, 128 Mo Ram**
Éditeur **3DO**
Développeur **Pandemic Studio États-Unis**
Texte et voix **VO**

Réserve, usine, baraquement, quartier général : votre base se développe vite. Les barbelés, tourelles et canons DCA assureront efficacement sa protection.

Voilà déjà deux épisodes que Sarge vous aide à vous débarrasser de la sale armée marron. Si le premier Army Men le plaçait en condition de guerre réelle, le second prenait le parti de bousculer les traditionnels jeux de stratégie en lui donnant un champ de bataille intimiste : votre demeure. Le placard sous l'évier devenait un camp retranché, tandis que la baignoire se transformait en redoute (ndlr : une forteresse) imprenable. Sarge, soutenu par ses bataillons, accomplissait exploit sur exploit en récupérant des bonus ou des hommes au fur et à mesure de sa progression, sans jamais avoir le pouvoir de choisir l'aide dont il avait besoin. Cet Army Men vous libère enfin de cette contrainte en vous offrant de développer votre propre base.

Mon royaume pour du plastique

Fabriquer des petits soldats en plastique ne demande qu'un seul type de ressources. Pas de mine de titanium, pas de gisement de fer, pas de dictateur, non, seuls les objets en plastique vous sont nécessaires pour préparer l'invasion du garage. Ballons, nains de jardin, vieux préservatifs (non, je déconne), vos collecteurs traquent sans relâche le moindre bout de plastoc qui dépasse, quitte, par la suite, en cas de rupture de stock, à se balader sur le champ de bataille afin de recycler les morceaux fondus de vos armées. Si les fantassins n'ont besoin que de quelques grammes de plastique, vos unités aériennes et routières demandent, elles, de la puissance sous le moteur. Et là, rien de mieux que de récupérer l'électricité d'une pile pour voir vos Jeep se transformer en bombes roulantes.
Les quelques bâtiments autorisés permettent une production diverse mais peu abondante. Heureusement, les upgrades de votre quartier général vous autorisent à améliorer votre gamme d'unités et à découvrir ainsi des moyens de fondre en moins de deux le pauvre tank qui ose barrer la route à votre horde sauvage. Et si par malheur c'est Sarge qui se fout à dégouliner sous la chaleur du lance-flammes ennemi, l'ambulance s'occupera de le suivre et de le soigner tout au long de sa charge vindicative tandis que le démineur nettoiera le terrain. L'I.A. est loin de proposer des challenges réellement compliqués. Très vite, on s'aperçoit que les attaques adverses manquent d'imagination et de ténacité. Répétitives, sans surprises, elles lasseraient vite si l'ambiance n'était pas là. Car le produit, bien que possédant des défauts plutôt gênants (le pathfinding est loin d'être au point, les unités se bloquent mutuellement), reste pourtant assez fun et convient bien à un débutant. Il ne demande pas d'appliquer des stratégies et tactiques compliquées, sa grande force tenant surtout à sa facilité de prise en main servie par un humour bien placé (ndlr : poil au nez... sorry). Faire évoluer son équipe de bras cassés à travers jardins et salles de bains en désamorçant les passages délicats comme la progression dans un bac à fleur où chaque plante peut cacher un ennemi, ou traverser un parcours miné de truffes, ou truffé de mines, je sais plus, voilà qui révèle l'homme à la virilité de plastique. Chaque mission est récompensée par une médaille. Suivant sa qualité, elle vous ouvre les portes de nouvelles cartes. Ainsi, la durée de vie reste très correcte. Plaisant et plutôt bien réalisé, Army Men RTS est un compagnon idéal pour s'initier aux jeux de stratégie temps réel.

Kika

Un peu de technique

Le moteur affiche une résolution de 1280x1024 sans grande difficulté. Le rendu est typique de la série Army Men avec des couleurs brillantes sans trop de recherche, mais très « jouets en plastique ». Les animations sont nombreuses, la fumée des armes et le plastique bien coulant signalent sans équivoque la fin d'une unité. Les décors sont simples et ne présentent guère d'intérêt si ce n'est les possibilités tactiques qu'ils génèrent. Quelques problèmes de caméra se glissent çà et là, rendant parfois impossible la localisation de ses soldats ou, plus ennuyeux, celle de ses adversaires. Enfin, les vidéos de qualité appuient la note humoristique et rythment les campagnes en affichant les objectifs à accomplir. L'interface classique se révèle très maniable. Les gros plans laissent voir la faiblesse de l'affichage avec des soldats pixellisés. Un peu plus de finesse n'aurait pas nui au jeu.

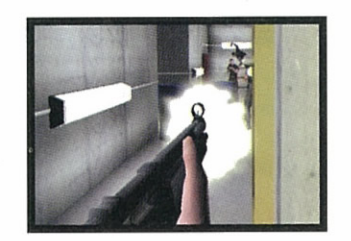
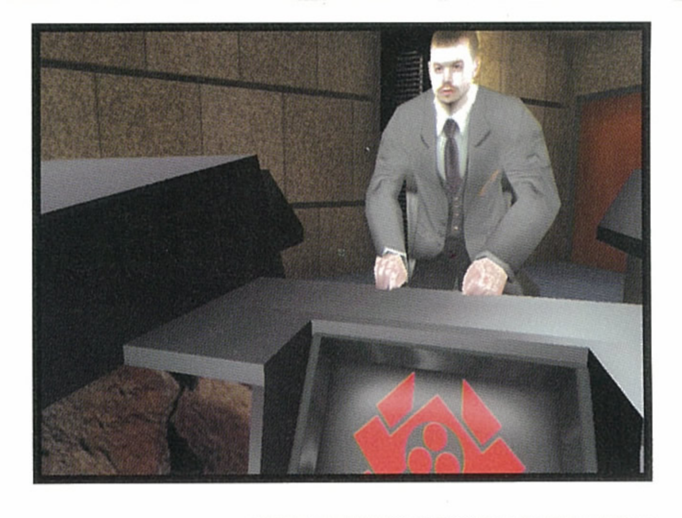
En Deux Mots

Pour être complète, la série des Army Men nécessitait la partie construction. On pourra désormais assurer des batailles en 3D à travers salles de bains et nains de jardin, construire ses bases et fondre du plastique à tour de bras. Un jeu non exempt de défauts, mais idéal pour s'initier au genre.

- \+ L'humour des cartes
- \+ Les combats fun
- − L'I.A. assez simple
- − Le pathfinding

68	70	71
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT



Die Hard Nakatomi Plaza



JOUABLE SUR **PIII 500, 128 MO RAM**
ÉDITEUR **SIERRA**
DÉVELOPPEUR **PIRANHA GAMES ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1**

BEAUCOUP D'ACTION, PEU DE SUSPENSE POUR TOUS JOUEURS – PC CD-ROM

Die Hard : Nakatomi Plaza est une très fidèle adaptation du film « Piège de cristal ». Pour ceux qui ne l'ont pas encore vu, ça parle d'un flic, John Mac Clane, dont l'ambition est de sauver sa femme et des potes otages (et non pas des potages) de vils terroristes. Ils sont retenus prisonniers dans une tour en verre de quarante étages, d'où le titre. Petite précision, les terroristes sont plus nombreux que dans le film (environ une bonne centaine de plus), mais pour le reste, le scénario est scrupuleusement respecté. Alors si vous voulez la soluce du jeu, eh bien rematez donc le film !
Les trois quarts du temps, le gameplay se limite à « suivre couloir – ouvrir porte – entrer pièce – tuer terroriste(s) – ouvrir porte du fond - re-suivre couloir ». En soi, ce n'est pas trop désagréable, mais le problème est qu'il n'existe qu'un seul itinéraire possible pour chacun des niveaux. Cela rend les parties trop linéaires, ce qui n'est pas pour arranger un gameplay déjà restreint. De plus, l'I.A. est déplorable et les personnages sont modélisés comme autant de victimes souffrant atrocement d'hémorroïdes (leur animation ne faisant que confirmer cette pathologie). Enfin les décors sont trop simplistes, remplis de textures assez mochement éclairées.

Ça fait maintenant quatorze ans que « Piège de cristal » est sorti au cinoche, et quatorze ans qu'on attend une adaptation en jeu vidéo digne du film. Cette fois-ci, c'est encore raté, mais on a de la chance : ce ne sera pas un test bref.

Gadgets sous-exploités

À l'instar d'autres jeux employant le moteur Lith Tech, comme No One Lives Forever ou Aliens versus Predator 2, un bon nombre d'ustensiles est mis à disposition afin de diversifier le gameplay. Malheureusement, leur usage est carrément sous-exploité.

Piège à dinde ?

Toutefois, tout n'est pas si sombre dans ce monde cruel. Ainsi, au milieu du mitraillage en règle des terroristes, certaines phases tirent le joueur d'une routine assassine. On doit, par exemple, neutraliser un incendie, ou bien encore désamorcer plein de bombes. On regrette toutefois que le côté « protéger les otages » soit particulièrement absent, alors que le thème s'y prêtait pourtant à merveille. La gestion des points de vie est intéressante puisqu'elle répartit les dégâts selon trois localisations : tête, cœur et poumon. De plus, il faut noter qu'on ne peut pas courir tout le temps, les points de vie des poumons se réduisant temporairement en cas de sprint prolongé. Bien que mineur, ce détail de gameplay est suffisamment bon pour être repris ailleurs. De même, la gestion de l'arme primaire et de l'arme secondaire est intéressante mais une fois de plus gâchée par une interface bâclée. In fine, face aux défauts de design et de gameplay (associés à la déplorable durée de vie : moins de huit heures !), ces quelques efforts n'arrivent pas à sauver l'ensemble. Et pour mieux achever l'animal, Die Hard : Nakatomi Plaza n'est pas jouable en réseau.

Pete **Boule**

Un peu de technique

Le moteur Lith Tech est sous-exploité, ce qui permet à Die Hard : Nakatomi Plaza de tourner sur une config modeste (PIII 500, 128 Mo Ram). La résolution maximale est de 1280x1024. On remarque quand même pas mal de problèmes de collisions, ainsi que quelques rares ralentissements et de très surprenantes accélérations d'affichage.

En Deux Mots

ENCORE RATÉ, DONC. DIE HARD : NAKATOMI PLAZA SOUS-EXPLOITE AUTANT LA BONNE VOLONTÉ DES GAME DESIGNERS, QUE LE MOTEUR LITH TECH LUI-MÊME. ON AVANCE SANS SURPRISE ET LE JEU SE TERMINE AUSSI VITE QU'IL S'OUBLIERA.

- + La gestion des points de vie
- + Certaines missions relevant le gameplay
- – La modélisation des personnages
- – La linéarité affligeante de l'ensemble
- – La durée de vie

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
70	62	67

La modélisation de Hans Grüber, comme celle de tous les autres personnages, est assez ratée.

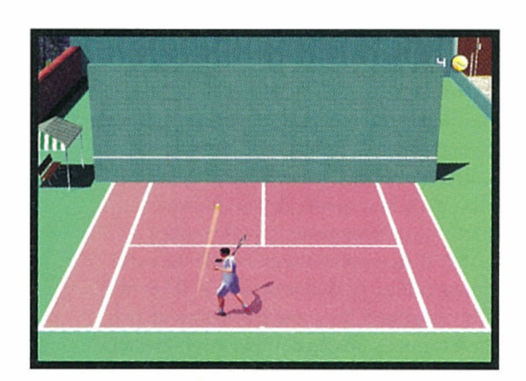


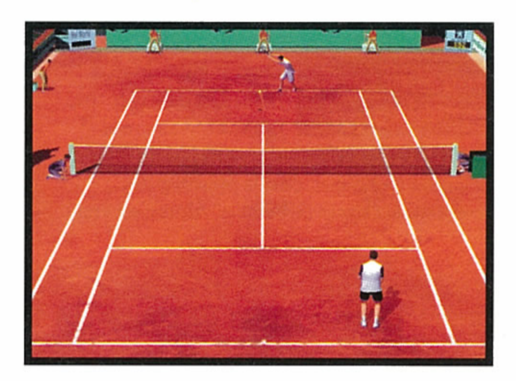
Roland Garros 2002

JEU DE TENNIS POUR TOUS JOUEURS – PC CD-ROM

Roland Garros m'a toujours fait rêver. Admirer deux Suédois dégoulinants de sueur s'envoyer des revers croisés depuis le fond du court pendant quatre heures, c'est un peu le nirvana pour moi. Et puis, qui sait, avec un peu de chance, on peut se retrouver à côté de Michel Leeb dans les tribunes.

Le jeu Roland Garros de l'année dernière était une belle bouse ; je crois que tout le monde sera d'accord. Pour cette nouvelle édition, ça c'est un peu arrangé, mais ce n'est toujours pas génial. Au niveau technique, on note une amélioration certaine avec des joueurs beaucoup mieux modélisés (on reconnaît facilement leur tête ,mais ils possèdent encore une jambe de trop… je plaisante) et des animations correctes, même si on peut regretter qu'elles s'enchaînent parfois de manière très abrupte. Les textures des terrains sont sympas, les effets de traînées sur les balles ou les mouvements de raquette sont réussis, les ombres sont bien faites, les sons sont réalistes, Roland Garros 2002 est donc tout à fait honnête sur le plan technique.





Faute de pied

Malheureusement, vous aurez beau développer le plus beau jeu de tennis de la galaxie, il ne sera jamais amusant à jouer sans une maniabilité et des contrôles parfaits. Et là, quand je compare ce jeu avec Mario Tennis sur Game Boy, y a pas photo : Mario Tennis était quand même plus amusant, oui, même en monochrome. Les développeurs ont fait le choix de la simulation (contrairement à Virtua Tennis, par exemple, complètement arcade), mais c'est nettement moins convaincant que sur le Tennis Master Series de Microïds sorti dernièrement. Les plus gros défauts concernent l'inertie mal réglée qui rend les joueurs parfois trop pataudz (et ce, malgré leurs trois jambes… je plaisante encore car je suis très drôle), parfois trop rapides, et le placement de ceux-ci par rapport à la balle semble n'avoir aucune importance. J'ai aussi vu des coups complètement surréalistes, comme des volées avec des angles impossibles ou des smashs partant à la vitesse de l'escargot… Bref, loin d'être une catastrophe, Roland Garros 2002 n'est, hélas, pas à la hauteur des deux jeux concurrents et je ne m'aventurerai pas à le conseiller aux vrais amateurs de tennis. Et puis de manière globale (ndlr : de tennis), je leur dirai plutôt d'aller voir ce qui se fait à côté, notamment sur console.

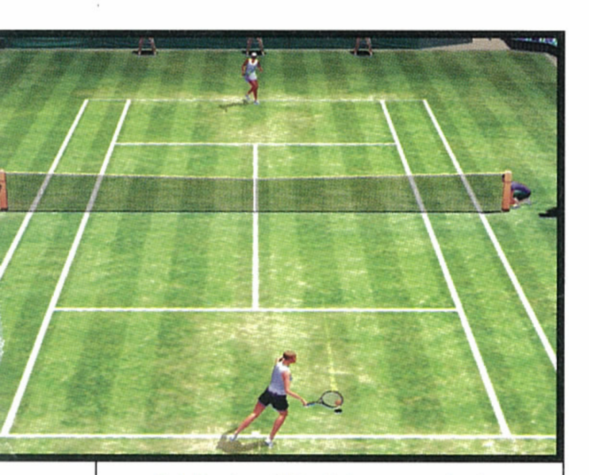
Ackboo

98 XP

MULTIJOUEUR

2 (LAN UNIQUEMENT)

JOUABLE SUR **PII 400, 64 MO, CARTE 3D 16 MO**
ÉDITEUR **WANADOO**
DÉVELOPPEUR **CARAPACE FRANCE**
TEXTE ET VOIX **VF**



Oui, il est possible de jouer avec des femmes comme la Russe Dementieva ou la Française Virginie Razzano. Non, il n'y a pas Kournikova, je suppose que la licence devait être hors de prix.



Un peu de technique

Le jeu dispose de tonnes d'options graphiques qui devraient le faire tourner correctement sur à peu près toutes les machines. Comptez un PIII 500 pour avoir quelque chose d'agréable à l'œil. Attention tout de même, j'ai pu remarquer des problèmes de fluidité lors des doubles sur un Athlon 750 et une GeForce2, alors qu'il n'y en a aucun en simple. Notez enfin qu'il vous faut absolument un gamepad pour jouer convenablement, la maniabilité étant ridicule au clavier.

En Deux Mots

LA RÉALISATION EST TRÈS CORRECTE, MALHEUREUSEMENT LA JOUABILITÉ DISCUTABLE NE DONNE PAS ENVIE D'EN PROFITER. ROLAND GARROS 2002 VIENDRA REJOINDRE LA LONGUE LISTE DES JEUX DE TENNIS QUI SE VENDRONT SURTOUT GRÂCE À LA TÊTE D'UN JOUEUR-VEDETTE COLLÉE SUR LE PACKAGING.

+ On reconnait Gustavo Kuerten et Sébastien Grosjean
+ Une réalisation honorable
− Une jouabilité médiocre




81 TECHN | 80 DESIGN | 68 INTÉRÊT

Mobile Forces

SHOOT 3D POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

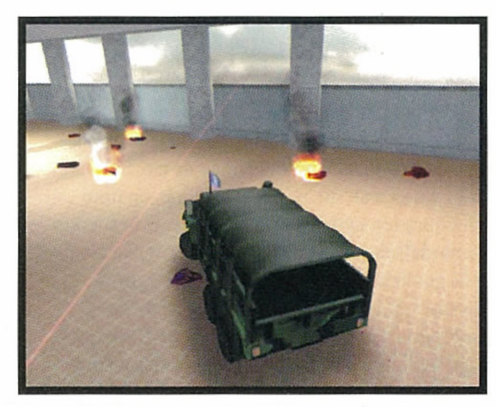
Innovation et prise de risque, tels semblent être les maîtres mots de l'industrie du jeu vidéo ces temps-ci. Tenez, prenez les Anglais de Rage Software : ils nous sortent un jeu de shoot 3D réaliste orienté multijoueur et bénéficiant du moteur d'Unreal. Chapeau bas devant tant d'originalité.

À l'instar du médiocre Global Ops testé le mois dernier, Mobile Forces tente de surfer sur la vague des mods réalistes sans vraiment rien apporter de nouveau, à part peut-être les 50 euros que le joueur devra débourser pour y jouer. Rage nous fait l'aumône d'une dizaine de cartes sans grande originalité (l'entrepôt, la base militaire, l'aéroport...), d'un arsenal déjà vu et revu cent fois et de huit modes de jeu classiques. Les parties – qu'elles soient en solo contre des bots à l'I.A. correcte ou en multi – ne sont pas désagréables, ça donne un shoot 3D dans la petite moyenne, avec une réalisation un peu cheap, surtout au niveau des textures bien fades et de la modélisation des persos, vraiment minimaliste par rapport aux productions actuelles.

Trop cher face aux mods gratos

D'après Rage, le gros point fort du jeu, le truc qui va convaincre la foule de lâcher les biffetons, comme on dit dans notre jargon technique, c'est la présence des véhicules sur le champ de bataille. Alors c'est vrai, c'est une bonne idée, il est possible de piloter des camions de transport, des petits buggys, des véhicules blindés... Toutes ces machines sont bien modélisées, leur comportement physique est impeccable (normal, c'est un des programmeurs de Grand Theft Auto 3 qui s'en est chargé), mais j'ai malheureusement l'impression que les créateurs de niveau ont tout fait pour les rendre inutiles. Le seul intérêt de ces engins semble être d'éviter de se taper à pied le long chemin linéaire qui sépare les bases des deux équipes. Les combats eux se déroulent généralement à l'intérieur de bâtiments, là où se trouvent les objectifs. Le rôle des véhicules est donc trop souvent limité à celui d'un bus de banlieue... Bref, on se rend vite compte qu'ils n'apportent finalement pas grand-chose au jeu, on est à des années-lumière de Tribes 2 et ses fantastiques combats à bord de Wildcat ou de Beowulf. Reste alors un shoot 3D multijoueur d'une grande banalité, qui aura vraiment du mal à justifier son prix face à la concurrence féroce des mods gratuits.

ackboo



Les véhicules dans un shoot 3D, c'est une bonne idée, mais Tribes 2 a montré qu'on pouvait faire vraiment mieux que ce que nous propose Mobile Forces.







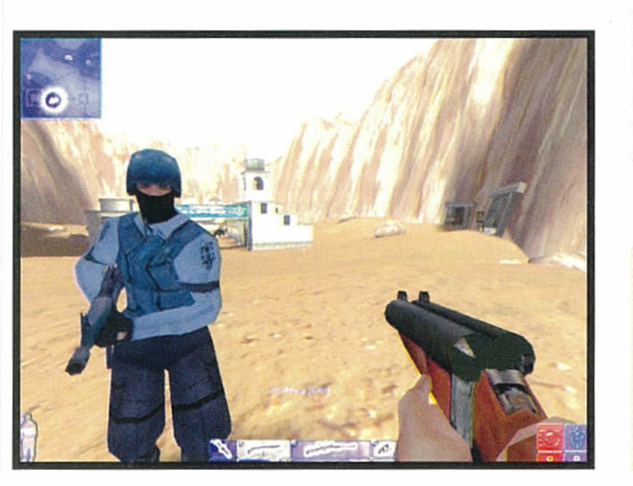
MULTIJOUEUR	
LAN	16
INTERNET	16

JOUABLE SUR **PIII 500, CARTE 3D**
ÉDITEUR **RAGE** DÉVELOPPEUR **RAGE SOFTWARE (G.-B.)**
TEXTE ET VOIX **VO**



La réalisation est un cran en dessous de ce qui se fait de mieux actuellement. Non, deux crans en fait.





Un peu de technique

Attention, Warning, Achtung, la version non définitive que nous avons reçue plante comme une folle. Genre toutes les dix minutes. J'espère que cela sera corrigé sur la version commerciale, sinon, c'est peine de mort directe pour les programmeurs. À part ça, les exigences matos sont grosso modo celles d'Unreal Tournament : comptez 500 MHz et 128 Mo de RAM pour avoir quelque chose de correct.

En Deux Mots

MOBILE FORCE N'EST PAS UN MAUVAIS SHOOT DANS L'ABSOLU, MAIS IL EXISTE DE NOMBREUX MODS GRATUITS QUI SONT PLUS AMUSANTS ET BIEN PLUS BEAUX (URBAN TERROR, STRIKE FORCE OU TACTICAL OPS PAR EXEMPLE). LA POSSIBILITÉ DE PILOTER DES VÉHICULES EST UN PLUS, MAIS LES CONCEPTEURS DES NIVEAUX N'EN ONT PAS VRAIMENT TIRÉ PROFIT.

- + **Des bots à l'I.A. correcte**
- + **Les armes ne sont pas trop mal**
- + **La possibilité de piloter des véhicules...**
- − ...malheureusement sous-exploitée sur beaucoup de maps
- − Une réalisation qui ne fait pas honneur au moteur d'Unreal
- − Un jeu qui ne justifie pas son prix par rapport aux nombreux mods gratuits bien meilleurs





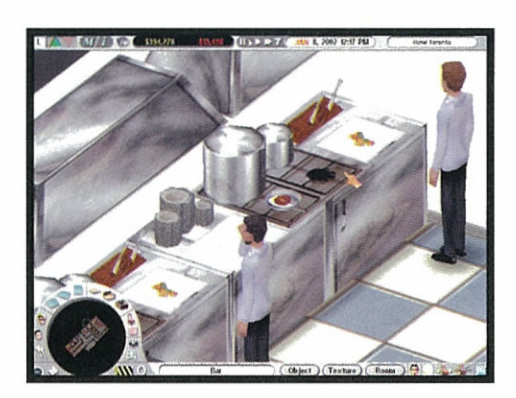






Jouable sur PII 350, 128 Mo Ram
Éditeur JoWood
Développeur JoWood Allemagne
Texte et voix VF Nombre de joueurs 1

Ça va rouler, je suis très optimiste. Les perspectives financières sont excellentes... et attention, je vise le haut de gamme ! Personnel hyper-qualifié, meubles design, corbeilles de fleurs géantes, rien qu'à la réception j'ai 17 larbins qui attendent derrière un comptoir de 25 m de long. Un pianiste y joue des récitals et 6 grooms font le pied de grue devant l'entrée. O.K., j'ai pas encore de clients, mais ça va venir... ça sent le pognon, j'vous dis... Et la voilà ma première cliente ! Tous mes petits employés s'agitent. Une caméra me permet de suivre les moindres mouvements de ma touriste : elle passe un coup de fil, entre dans sa chambre, pose ses bagages, entre dans la salle de bains et... prend un bain en slip ? Zarb, la nana. Bon... je vais voir si ça bosse en cuisine plutôt. Non, ça glande en cuisine. Remarquez, 23 cuistots pour une seule cliente... j'en fous quand même un à la porte pour l'exemple. Fastoche, juste un clic et hop !, viré. Doit pas être en France, cet hôtel.



Deux cuistots qui glandent devant leur omelette. Hop, virés, les deux. Ah, O.K., je viens de comprendre un truc de management : c'est super-agréable de virer des gens, en fait.



Hotel Giant

GESTION/SIMULATION POUR FANS D'HÔTELLERIE - PC CD-ROM

Les affaires, j'ai ça dans le sang. Tenez, rien que là, en dix minutes, j'ai bien dû flamber 30 000 dollars. Oui, je monte un petit hôtel en ce moment. Oh, c'est pas grand-chose : cinq étages, deux cents employés, mais je compte vite m'agrandir.

Il va bien se passer un truc à un moment...

Bon ça y est, j'en ai marre. J'ai bien dû passer 6 heures à choisir avec amour la couleur des moquettes, à disposer des canapés, à concevoir des offres promotionnelles... et ça ne m'amuse plus du tout. C'est un vrai boulot, et pas du tout un boulot qui me fait rêver. Moi, quand j'étais petit, je voulais devenir astronaute. Hotel Giant est réaliste au point d'en devenir totalement austère : il faut investir, identifier sa clientèle, jongler entre différents médias publicitaires... du boulot quoi. Ou est le jeu dans tout ça ? Quelle navrante absence de folie, de décalage, d'humour. Et le ton est donné dès la cinématique d'intro : un gros escroc flambeur monte un hôtel super-tape-à-l'œil et fait faillite tandis qu'en parallèle, un type sérieux et modeste met sur pied une gentille pension de famille et gravit un à un les échelons de l'hôtellerie. Ben moi, je dis non. Je veux pouvoir jouer l'escroc. Je veux pouvoir embaucher des prostituées, faire un étage uniquement de tables de jeu truquées. Je veux qu'un groupe rock descende dans ma plus belle suite et casse tout le mobilier à coups de guitare. Je veux que des extraterrestres choisissent mon hôtel pour organiser des symposiums. Je veux m'amuser... mince ! C'est trop demander à un jeu ?

monsieur pomme de terre



Graphiquement, ça a plutôt une bonne gueule : on s'y croit, on gère vraiment un hôtel.

Un peu de technique

Souris bloquée et l'écran qui gèle pendant 3 secondes... c'est très désagréable. J'avais vraiment l'impression que tout avait planté. Et puis je me suis habitué : ça m'arrivait toutes les dix minutes. Bizarre mais pas vraiment gênant, quand on sait que le soft retombe sur ses pieds à chaque fois. Quoi qu'il en soit, ça fait quand même un peu « cheap ». Quant à la bande-son, nous avons droit à de la musique d'ascenceur pur jus, que l'on zappe rapidement pour éviter la lobotomie auditive.

En Deux Mots

Tentative aseptisée de recréer le miracle The Sim's. S'il est totalement fascinant de meubler un petit foyer modèle, ici, l'expérience élargie à un complexe hôtelier devient vite une corvée. La sensation d'ennui qui s'installe est aggravée par une absence totale de décalage.

- \+ Liste incroyable de fournitures
- \+ Ergonomie réussie (un miracle pour un jeu de gestion)
- − Austère, mou, aseptisé
- − Où est le jeu ?







Les héros possèdent des capacités particulières qui rendent leurs troupes encore plus redoutables.



Si vous avez épuisé les plaisirs du premier Kohan, vous ne serez pas dépaysé par cet add-on, proposant de nombreuses cartes sans grand changement.

Kohan : Ahriman's Gift

STRATÉGIE TEMPS RÉEL POUR TOUS JOUEURS – PC CD-ROM

Ahriman's Gift est l'add-on « stand alone » d'Immortal Sovereigns. Alors que dans le dernier volet, la campagne principale vous conduisait à éviter la venue d'un grand cataclysme, ce second Kohan vous propose de jouer dans le camp ténébreux et d'en provoquer un autre. Trois campagnes vous sont accessibles. La principale, assez longue, vous place du côté de la force obscure. Vous devez aider le leader des Ceyah à prendre le pouvoir en éliminant les trois autres factions. Chacune des factions possède des caractéristiques uniques. Outre les unités différentes, elles ont des bonus particuliers attenant aussi bien aux constructions qu'aux troupes. La plupart des scénarios sont plus longs et plus travaillés que dans le premier volet. Une seule mission peut ainsi révéler plusieurs objectifs au fil de son exécution, objectifs qui devront être atteints pour passer à la mission suivante. Outre le mode Campagne, d'autres options de jeu vous sont proposées comme celle de l'affrontement vous invitant à vous battre contre l'ordinateur, sans oublier l'éditeur de niveaux pour créer ses propres cartes.



Pour exploiter les ressources, il faut construire des mines dessus. Celles-ci peuvent être prises par les ennemis si elles ne sont pas gardées par un avant-poste ou une troupe de soldats.

Principes de guerre

Le gameplay n'a pas beaucoup évolué dans ce volet. Un escadron se compose toujours de six unités : quatre similaires en première ligne et deux de support ainsi qu'un capitaine parfois héros selon vos possibilités. Celles qui jouent le rôle de support sont indépendantes l'une de l'autre : une union prêtre-paladin est aussi bien accepté que prêtre-invocateur par exemple. Au fil des upgrades des villes, de nombreux mélanges deviennent accessibles multipliant ainsi les combinaisons d'unités. À vous de trouver celle qui correspond le mieux aux types d'attaques qu'effectue l'ennemi. Chaque ville conquise vous autorisant l'adjonction de troupes indigènes, votre armée se compose parfois d'un ensemble disparate d'espèces. Contrairement à la majorité des jeux de stratégie actuels, vous n'avez aucun pouvoir sur une simple unité. Vous dirigez un ensemble d'escadrons sans accès direct aux capacités particulières de vos soldats. Par exemple, votre prêtre soignera directement les soldats qu'il accompagne sans que vous le lui ordonniez. Le management des troupes est ainsi réduit au minimum. Du coup, votre rôle se limite essentiellement à développer et approvisionner vos cités, et à organiser leur défense et les attaques, le but étant de vous débarrasser de toutes les tâches parfois ingrates que l'on trouve dans ce type de jeux pour laisser la place à l'action véritable : l'affrontement tactique contre un ou plusieurs adversaires. Ahriman's Gift poursuit ainsi la politique du premier volume. Son apport essentiel se place surtout au niveau des nouvelles campagnes et unités qu'il propose. Il renouvelle ainsi les challenges que vous procurait Immortal Sovereigns en mettant à votre disposition un total de 90 unités et 70 héros différents. Grâce à ses trois niveaux de difficulté, il s'adapte à toutes les catégories de joueurs : il est aussi accessible aux petits jeunes qu'à celui qui a terminé toutes les campagnes du premier Kohan.

Kika







MULTIJOUEUR	
RÉSEAU LOCAL	8
INTERNET IP	8

JOUABLE SUR **PII 400, 128 Mo RAM**
ÉDITEUR **WANADOO**
DÉVELOPPEUR **TIMEGATE STUDIOS ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VO**

Un peu de technique

Le jeu s'adapte automatiquement à votre configuration graphique. Avec un Athlon 600 et une Geforce3, vous obtenez ainsi une résolution 1024x768. Les cartes vous proposent de vastes terrains détaillés comportant quelques animations de plantes ou d'animaux. L'interface est extrêmement claire. La majorité des informations est affichée à l'écran tout en laissant une fenêtre de jeu conséquente. Les écrans de gestion permettent d'avoir une vue sur l'ensemble de ses possessions et d'intervenir directement dessus. On regrette la présente de quelques problèmes de pathfinding. Peut-être que des séquences cinématiques auraient permis une meilleure immersion.

En Deux Mots

CET ADD-ON SUIT EN DROITE FILE SON PRÉDÉCESSEUR SANS AMENER DE CHANGEMENTS RÉELS EN DEHORS DE TROIS NOUVELLES CAMPAGNES. NOUVELLES CARTES, NOUVEAUX SCÉNARIOS, VOILÀ CE À QUOI SE RÉSUMENT LES INNOVATIONS D'AHRIMAN'S GIFT.



+ La simplicité du management
+ La durée de vie
– Des cartes peu animées



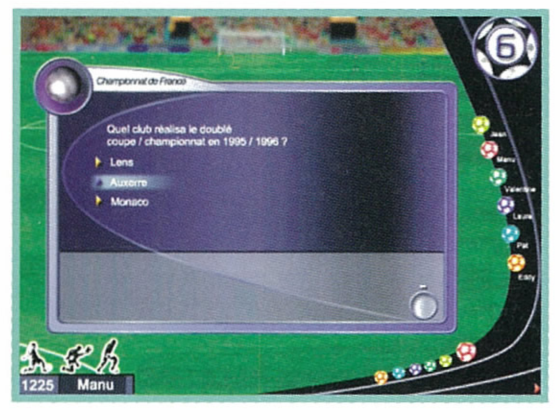


Quiz Challenge Football

Jeu de quiz pour public familial - PC CD-Rom

1 500 questions sur le foot, c'est en gros ce que vous achèterez avec ce jeu vendu à prix budget. Moi, je trouve ça suffisant pour faire un jeu familial qui tient la route… à condition que tout le monde dans la famille soit très foot, même mamie et le chien. Les questions sont juste écrites : il n'y a pas de voix et c'est dommage. Graphiquement, c'est faible, mais ça a le mérite de bouger : le plateau de jeu est un terrain de foot sommairement modélisé en 3D, la caméra tourne un peu partout, nous dévoilant les textures de la foule en délire… toute plate, la foule. Technologiquement, ça nous ramène bien sept ans en arrière, mais qu'importe. Le principal est là : on saute de case en case et, si l'on répond bien, on rejoue. Chaque joueur a deux jokers. Il y a même quelques cases spéciales mais ça reste simple comme un jeu télé, et c'est tant mieux. Mamie revient de la cuisine avec des bières, c'est d'ailleurs à son tour de jouer… elle regarde l'écran, chausse ses lunettes et s'écrie : « Gérard Pires ! » Trop forte mamie. Même bourrée, elle cartonne. Un jeu de quiz sur le foot, sommaire, mais qui remplit parfaitement sa fonction : s'amuser en famille. L'ambiance n'est pas délirante, mais c'est toujours mieux que regarder un jeu télé.

monsieur pomme de terre





Quiz Challenge Football

Tourne sous **Win 98, XP**
Jouable sur **PII 266**
Éditeur **Wanadoo**
Développeur **Cryo France**
Texte et voix **VF**
Nbre de joueurs **Vous et mamie**



Might and Magic IX

RPG pour tous joueurs: PC CD-Rom





Wow ! Le dernier volet de Might and Magic est passé au stade supérieur en utilisant le moteur 3D LithTech de Monolith et propose enfin une résolution de 800x600 ! Fini les couleurs pourries. Maintenant, on a droit à des noirs, des marrons, des verts et des gris rutilants habillant quelques pauvres textures de base. Répétitif et lassant à mourir, ce Might and Magic ne vous conduira pas à l'extase du rôliste fou. Les quêtes consistent pour la plupart à trouver un objet perdu dans un labyrinthe ou à courir à travers toutes les villes pour découvrir la personne à qui vous devez remettre un message. Tous les NPC se ressemblant, l'épreuve devient vite d'un affligeant ennui. Ajoutez à cela des monstres caricaturaux, ridiculement laids et des combats par tour agrémentés de pseudo animations, et vous obtenez un jeu techniquement à bout de souffle. L'interface vieillotte et la carte 2D télescopant tous les étages d'un donjon sur un même niveau ne lui offrent même pas une maniabilité décente. Il faut une cinquantaine d'heures de jeu pour enfin obtenir des personnages intéressants grâce à leur liberté d'évolution, ce qui signifie s'accrocher pendant suffisamment longtemps pour parvenir à trouver son plaisir. Les fans ou les possesseurs de machine limitée en puissance y trouveront certainement leur compte, les autres joueront à Morrowind.

Kika



Might And Magic IX



Tourne sous **Win 98, XP, Direct 3D**
Jouable sur **PII 400, 64 Mo RAM**
Éditeur **3DO**
Développeur **New World Computing États-Unis** Texte et voix **VO**
Nombre de joueurs **1**





50
INTÉRÊT





JOUABLE SUR **PIII 500, 128 RAM**
ÉDITEUR **MICROÏDS** DÉVELOPPEUR **MICROÏDS FRANCE**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1**



Un monde étrange et intemporel.

Ce n'est pas parce que j'ai dit, la dernière fois, qu'il n'y aurait pas de test pour Sybéria qu'il fallait me prendre au mot. Et puis, Sybéria est tellement à part, qu'il n'aura pas de note...

Sybéria

À PART, DONC, POUR TOUS JOUEURS – PC CD-ROM

D'ailleurs, si la rubrique Loisirs existait encore, Sybéria y trouverait toute sa place. Cependant, la force créatrice présente dans ce produit nous oblige à en parler dans Joystick. Une fois de plus, si vous vous attendez à ce qu'on traite d'un jeu vidéo, vous pouvez passer directement à une autre page pour combler vos besoins vidéoludiques. Sybéria n'est donc pas un jeu. On pourrait même dire qu'il se positionne à l'opposé de ce concept. Ici, la notion de joueur actif n'existe pas, puisqu'on se limite à être un spectateur contemplatif.

Fable intemporelle



Sybéria est une histoire de Benoît Sokal, le dessinateur de bédé. Si, sur le papier, on lui doit toute la série des Canardo, il n'en est pas à son premier essai sur les médias numériques, comme l'Amerzone, sorti sur nos PC il y a plus de deux ans chez le même éditeur. Sybéria, donc, nous raconte les aventures d'une jeune avocate new-yorkaise, Kate Archer, partie en mission dans un village des Hautes-Alpes françaises. Elle est chargée par son cabinet de gérer l'achat d'une fabrique d'automates qui, à elle seule, faisait vivre tout un village. L'« influence culturelle » de cette usine a comme figé dans le temps tous les lieux que Kate visite. Son périple l'entraîne ensuite à la recherche du dernier héritier de la fabrique, vivant en Sibérie. On se retrouve ainsi embarqué dans une aventure lancinante, immergée dans un monde à la fois réel et onirique, et on en profitera pour percer le mystère de l'étrange âme mécanique qui anime les automates régissant cet univers.

Un peu de technique

Sybéria se contentant d'afficher des personnages 3D sur des images pré-calculées, le jeu n'est donc pas gourmand. Un PIII 500 suffit largement. La résolution unique et maximale est de 800x600, ce qui est totalement suffisant pour ce... « jeu ».

Souci d'immersion

Benoît Sokal ne s'en cache pas. Pour lui, le support numérique est une méthode à explorer afin de créer une nouvelle manière de conter des histoires. De fait, Sybéria est un récit vaguement interactif, usant de quelques artifices ludiques afin d'interpeller régulièrement le spectateur pour l'immerger dans le monde présenté. Grâce aux progrès notables de la puissance des machines actuelles, Benoît Sokal a pu largement s'exprimer. Les décors sont extrêmement détaillés, tant par la richesse du background que par la méticulosité graphique. Les personnages, en 3D temps réel, sont incrustés avec soin, sans faire « tache » au milieu de toute la finesse picturale de l'ensemble.
Et puis... c'est sans compter tout le travail sonore accompli par les studios KBP, à Paris, qui ont contribué à parfaire le tout grâce à une gestion remarquable de l'ambiance acoustique. Un exemple à suivre en la matière.

Pete Boule

Les décors bénéficient d'un souci du détail et d'une grande méticulosité architecturale.





S'il y a bien quelque chose de difficile à retranscrire, c'est l'ambiance sonore de cette image.

En Deux Mots

SYBÉRIA N'EST PAS UN JEU VIDÉO. C'EST UNE NOUVELLE MANIÈRE DE RACONTER UNE HISTOIRE ; UN PEU COMME UN PROLONGEMENT ACTIF D'UNE BÉDÉ. LES PROCÉDÉS NARRATIFS, SEMBLABLES À CEUX RENCONTRÉS DANS UN JEU CRYO LAMBDA, SONT SAVAMMENT DÉTOURNÉS DE LEUR USAGE COMMUN AFIN DE CONTRIBUER À L'IMMERSION DU SPECTATEUR. IL NE FAUT PAS S'ATTENDRE UNE SECONDE À S'AMUSER, MAIS BIEN À ÊTRE TÉMOIN D'UNE HISTOIRE. RIEN DE PLUS, MAIS RIEN DE MOINS...





Upgradez votre collection

Commandez les reliures !



127 Tests : Conflict Zone, Independence War 2 : The Edge of Chaos, Eurofighter Typhoon, Battle for Nabooo, Empereur : La Bataille pour Dune, Z : Steel Soldiers
Sur le CD : Cyding Manager Demo, Star Trek Away Team, Nascar 4, Roland Garros 2001, Summoner, Merchant Prince II
Aides de jeu : Desperados 2ᵉ partie, F1 Racing Champinship : Le Grand Prix de Monaco

128 Tests : Airport 2000, Alone in the Dark 4, Anachronox, Cyding Manager, Data Sudden Strike, Dragon Riders, Europa Universalis
Sur le CD : I-War 2 : Edge of Chaos, Echelon, Z : Steel Soldiers, Creature Docking Station, Gangster 2
Aides de jeu : Fallout Tactics, Réglages F1 Racing Championship : Grand Prix de Montréal, de Nürburgring, de Magny-Cours, de Silverstone, d'Hockenheim et de Budapest

129 Tests : Arcanum, Max Payne, Throne of Ball, Add-on Diablo II, Echelon, Train Simulator, Fly! 2, Mech Commander 2, Myst III
Sur le CD : Throne of Darkness, IL2, Anachronox, Alone in the Dark 4, Startopia, Mech Commander 2
Aides de jeu : Alone in the Dark 4, Réglages F1 Racing Championship Le Grand Prix de SPA, Le Grand Prix de Monza

130 Tests : Throne of Darkness, Red Faction, Codename Outbreak, Project Eden, Spider-Man, Atlantis III, Evil Twin : The Cyprien's Chronicle, Ultima Online : Third Dawn
Sur le CD : Spider-Man, Rally Championship 2002, Stronghold, Evil Twin, Aliens vs Predator 2, Project Eden
Soluces de jeu : Max Payne, Myst III **Aide de jeu :** F1 Racing Championship : le Grand Prix de Suzuka

131 Tests : Commandos 2 : Men of Courage, Tennis Masters Series, Kohan : Immortal Sovereigns, Le Maître de l'Atlantide : Poséidon, Stronghold, Conquest : Frontier Wars
Sur le CD : Master Rallye, Max Payne, Red Faction : Final Demo, Super Bust A Move, Swat 3 The Game of the Year, Tribes 2, Xplane 6.04
Soluces de jeu : Commandos 2 : Men of Courage, Myst III

132 Tests : Aliens versus Predator 2, Battle Realms, Flight Simulator 2002, IL-2 Sturmovik, Myth III : The Wolf Age, Dune, Star Wars : Galactic Battlegrounds, Fifa 2002
Sur le CD : Tom Clancy's Ghost Recon, Etherlords, Fifa 2002, Rogue Spear : Black Thorn, Deadly Dozen, Rally Championship 2002, Star Wars Battleground
Soluce de jeu : Throne of Ball **Aide de jeu :** Battle Realms

133 Tests : Return to Castle Wolfenstein, Asheron's Call : Dark Majesty, Rally Trophy, F1 2001 (V 1.0.7.4), The Nations, Pool of Radiance : Ruins of Myth Drannor
Sur le CD : Aquanox, Art of War, Empire Earth, Megarace 3, Star Trek Armada II, Sim Golf, Soul Reaver 2, Duel Field, Pool of Radiance
Soluce de jeu : Commandos 2 **Aide de jeu :** Arcanum

134 Tests : Medal of Honor, Steel Beasts, Disciples : Sacred Lands, EverQuest : The Shadows of Lucin, Tropico : Paradise Island, Car Tycoon, Sid Meier's Sim Golf
Sur le CD : Comanche 4, Fairy Tale, Mech Warrior 4 : Black Knight, Medal of Honor, Operation Flashpoint, S.W.I.N.E, Trainz
Soluce de jeu : Empire Earth **Aide de jeu :** Arcanum

135 Tests : Capitalism II, Dark Age of Camelot, Command and Conquer Renegade, Star Wars Starfighter, Salt Lake 2002, Hundred Swords, Black & White
Sur le CD : Salt Lake 2002, Serious Sam 2, Warlords Battlecry 2, Worms Blast
Aide de jeu : Empire Earth

136 Tests : Jedi Knight II : Outcast, Civilization III, Warrior Kings, Commanche 4, Nascar Racing 2002 Season, Tiger Woods PGA Tour 2002
Sur le CD : Warrior Kings, Arx Fatalis, Dark Planet, Dragon Throne, StarTrek Bridge Commander, Moto Racer 3, Star Wars Starfighter
Aide de jeu : Empire Earth







COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

❑ Je commande le(s) numéro(s)
(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

À 5,9 € le numéro (frais de port gratuits), soit un total de .... €

97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116
117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136

❑ Je commande les hors-série (frais de port gratuits)

HS 12 Spécial solutions (Tomb Raider II, soluce complète)
À 5,9 € le numéro, soit un total de .... €

HS 15 Spécial solutions (X-Files, soluce complète)
À 5,9 € le numéro, soit un total de .... €

HS DVD-ROM 16 + 1 jeu complet (Speed Buster)
À 7,5 € le numéro, soit un total de .... €

HS DVD-ROM 17 + 1 jeu complet (War Zone 2100)
À 7,5 € le numéro, soit un total de .... €

RANGEZ VOS MAGAZINES

❑ Je commande .... reliure(s) à 10 € l'unité soit un total de .... €

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : .... €

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal └─┴─┴─┴─┴─┘ Ville ....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK S'ÉPUISENT



XIAO XIAO

Site Web : www.gamegateway.com/out/game.php?GID=1041
Pure merveille qui nous vient de Chine et que nous avions déjà évoquée dans les News, voici un Virtua Cop (ou un « Opération Wolf » pour les retraités qui nous lisent) entièrement codé en Flash. Le principe est éculé : on évolue dans des décors en 3D, des ennemis apparaissent de toute part et il faut les buter avec un six coups avant qu'ils n'aient le temps de nous tirer dessus (ou de nous balancer un couteau, une grenade ou je ne sais quoi de dangereux). Il est évidemment possible de tirer sur les projectiles pour les dévier. La prouesse, c'est que le tout tient sur 2 Mo. Superbe, minimaliste, génialement animé, tordant et bourré de trouvailles. Seul hic, c'est assez court, alors ne gâchez pas votre plaisir en jouant en Easy ! La souris pour viser. Clic gauche pour tirer. Barre d'espace pour recharger. Important ça, recharger.



JEUX gratos

En marge des productions pharaoniques qu'exigent aujourd'hui les jeux vidéo, voici quelques petites merveilles de simplicité (ou de courage) : des petits jeux gratos qui n'ont rien à envier aux gros lards accélérés 3D.

monsieur pomme de terre
& Bob Arctor



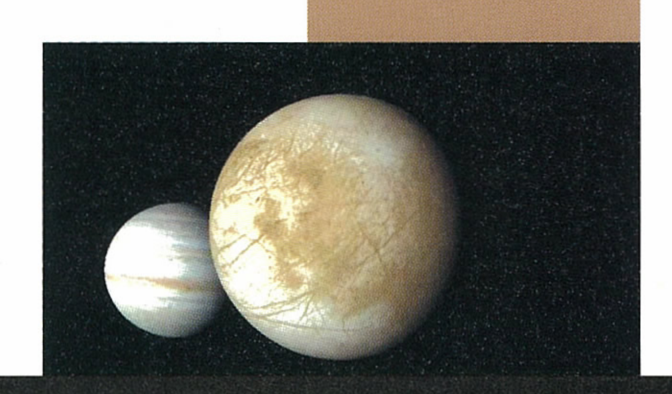
KUNG FU CHESS

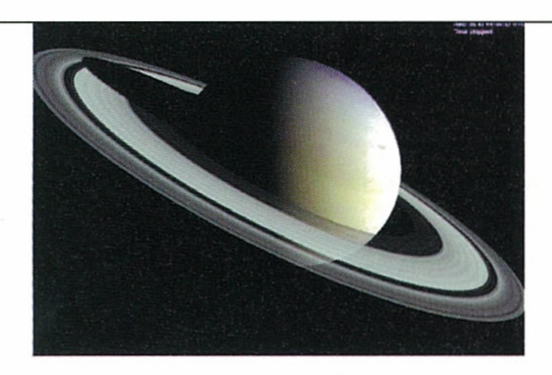
Site Web : www.kungfuchess.com
Si, comme moi, vous avez beaucoup souffert de perdre aux échecs face à des enfants de 5 ans, 3 solutions soulageantes s'offrent à vous. La première est violente. Elle nécessite des accessoires : un sac de bonbons, un déguisement d'écureuil géant et une pelle. La seconde est de longue haleine. Elle consiste à prendre des cours d'échecs dans un club, pour se perfectionner. Mais ces cours sont généralement dispensés par des enfants de 5 ans. La troisième, la voici, c'est celle que j'ai adoptée : devenir champion de Kung Fu Chess ! C'est comme les échecs, mais en stratégie temps réel : on a le droit de bouger toutes les pièces en même temps. Mais attention, une pièce bougée ne peut se déplacer à nouveau qu'après trois secondes... c'est très rapide, vraiment stratégique, génialement réalisé, totalement con... donc j'ai enfin mes chances.



Celestia

Bon, là, je déconne un poil, parce que Celestia n'est pas vraiment un jeu, ou alors pour les gus en doctorat d'astronomie. En fait, pas besoin de faire partie de ces derniers pour s'ébahir devant ce merveilleux outil. Ce freeware est un planétarium 3D, le genre de machin duquel, une fois installé, vous ne décollerez plus avant une bonne semaine (voire plus !). Ce soft propose ainsi un moteur d'une grande beauté,





compatible T&L, pixel shading et autres gourmandises fridi. Première surprise, Celestia représente le système solaire jusqu'à la moindre planète, et on saute d'un corps céleste à un autre avec une simple touche, à la vitesse désirée (utile pour bien se rendre compte des distances). Second choc, tout s'anime et les planètes, texturées, se mettent à décrire des trajectoires elliptiques bien plus explicites qu'un vague exposé sur la cinquième chaîne. Le meilleur reste à venir : on peut aller au-delà du système solaire pour se diriger vers un grand nombre d'étoiles connues de la galaxie, ou bien faire un bon coup de zoom arrière pour sortir de celle-ci. Dernier bonus, de nombreux add-ons (trous noirs, vaisseaux spatiaux) sont déjà disponibles pour zéro balle au *www.shatters.net/celestia/*



Orbiter



On reste dans le même domaine que Celestia puisque Orbiter est tout simplement l'équivalent moderne de Space Simulator (un jeu prometteur auquel Microsoft n'a jamais donné suite). Contrairement à Celestia, il ne représente que le système solaire, mais en contrepartie il se paye le luxe d'afficher la surface des planètes. On pourra piloter des fusées, des vaisseaux imaginaires (celui de « 2001 l'Odyssée de l'espace ») ou la navette américaine dans ses phases de décollage, d'amarrage avec l'ISS ou d'atterrissage en vol plané. On y passera des heures, histoire de bien calculer une trajectoire Terre-Lune, ou de comprendre comment se servir au mieux de la gravité de Mars pour s'arracher de la planète. Tous les mois, le soft ne cesse de s'améliorer et voit paraître des extensions aussi gratuites que lui.
Site Web : *www.medphys.ucl.ac.uk/~martins/orbit/orbit.html*



PRESQUE GRATOS
POCKET TANKS

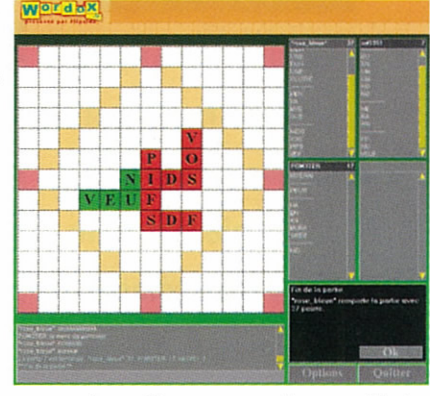
Site Web : *www.blitwise.com/ptanks.html*

Il y a quelques années, je passais mon temps à jouer à Worms avec des filles en hot seat. Ce jeu, aux principes honteusement pompés sur Artillery ou Ballistics, est devenu un hit, sans aucun doute grâce à ces mignons petits vers de terre. Vous connaissez les femmes : si c'est rose et que ça se tortille, ça leur fait penser à un nourrisson et ça les fascine (ndlr : quelle bande de machos...). Grâce à Pocket Tanks, on va stopper net les mièvreries pour revenir à un background militariste duquel on n'aurait jamais dû s'éloigner (O.K., O.K. je déconne). Out les vers de terre à la noix, et bienvenus les M1 Abrhams et les racks de missiles. Le principe de jeu est connu : deux chars sont séparés l'un de l'autre par une montagne et se tirent dessus à tour de rôle en tenant compte du relief, de la puissance de tir, de l'angle du canon et de leur position horizontale sur la carte. Là où ça innove, c'est que Pocket Tanks offre, en début de partie, la possibilité de piocher à tour de rôle dans une collection d'une vingtaine d'armes (de la même façon qu'on choisit une équipe à la « balle au prisonnier », en laissant toujours le joueur le plus idiot sur le carreau). Le principe marche mieux que jamais, avec des gadgets aux effets multiples et rigolos.

WORDOX 2

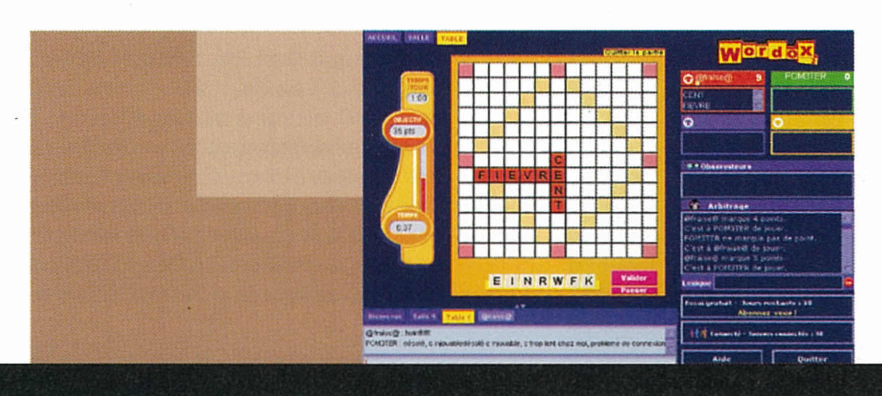
Site Web : *www.flipside.fr*

Qu'est-ce que je l'aime celui-là... Wordox, le roi des jeux gratos : un genre de Scrabble génial parfaitement transposé pour s'adapter à un gameplay online. En résumé, c'est presque comme le Scrabble, à la différence près qu'on peut se piquer les mots déjà posés. Il suffit pour cela de leur ajouter ne serait-ce qu'une lettre. On joue chacun son tour, chaque joueur étant associé à une couleur. Si « Rouge » a posé « GAINER », et que « Vert » ajoute « DE » pour faire « DEGAINER », le mot appartiendra à « Vert ». Si c'est à « Jaune » de jouer, et qu'il ajoute « AS » à la fin (on peut conjuguer), on aura « DEGAINERAS », etc. On joue évidemment à l'horizontale et à la verticale, bref, on se pique des lettres dans tous les sens, c'est très mesquin, donc jouissif.



Incroyable ce que ça peut draguer sur Wordox. Y a comme un truc érotique qui y plane... sûrement la présence de tous ces retraités qui découvrent le Net. Savent pas se tenir.

Je vous épargne quelques points de règle que vous découvrirez par vous-même, car c'est vraiment un jeu à ne manquer sous aucun prétexte. D'autant que Wordox est sur le point de passer en version 2. Et là, il y a une bonne et une mauvaise nouvelle. La bonne d'abord, c'est que le bizarroïde dictionnaire franco-québéco-plutonien qu'utilisait Wordox première version va être enfin remplacé par un bon vieux Larousse (on aurait préféré un Robert, mais c'est toujours ça). La mauvaise, c'est que Wordox 2 sera payant après un mois gratuit. Les versions 1 et 2 coexisteront encore un certain temps... profitez-en !



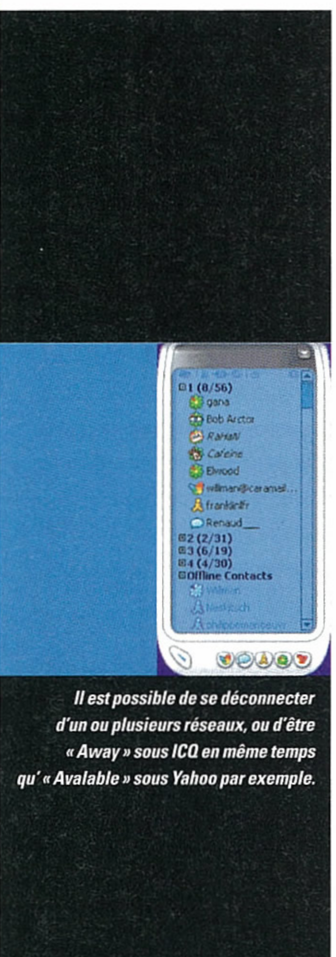


Utilitaires
les pagers


Des tonnes de skins sont déjà disponibles.

Toujours à la pointe du hype-fashion et à l'avant-garde de la haute technologie logicielle, voici notre sélection mensuelle des softs qu'il vous faut absolument découvrir ce mois-ci. Ils apporteront joie, félicité et prospérité à votre chaumière et, comme le dit ce beau proverbe issu de la sagesse populaire : « Sharewares de juin, mange-toi le groin ».

monsieur pomme de terre et Bob Arctor



Il est possible de se déconnecter d'un ou plusieurs réseaux, ou d'être « Away » sous ICQ en même temps qu'« Avalable » sous Yahoo par exemple.

Trillian

Alors ?... ICQ ? Yahoo Messenger ? AIM ? Windows Messenger ? IRC ?... la logique voudrait que l'on porte son choix sur ICQ, puisque presque tout le monde l'utilise. Mais les autres pagers ont, eux aussi, leurs aficionados. Comment rassembler tous ses contacts sur la même liste ? Simple. Utilisez les cinq, en un seul programme... Trillian.

Sceptique ? Je vous comprends. De nombreuses tentatives de pager universel ont déjà été faites, toutes plus ou moins catastrophiques. La moins ratée était jusqu'à présent Odigo... mais pas une version de ce programme bancal n'a tenu plus de deux heures sur mon dur. Pourtant, voilà un bon mois maintenant que je suis sous Trillian... je commence à penser que c'est le bon : moins gourmand qu'ICQ, plus joli et facilement skinable (pas besoin d'une cochonnerie comme ICQ+ pour le personnaliser, la fonction est intégrée, comme dans WinAmp), Trillian vous connecte simultanément aux réseaux ICQ, YM, AIM et WM. Ajoutez à cela l'IRC, dont vous pouvez ajouter n'importe quel pseudonyme à votre liste de contact ! Chaque contact de la liste est précédé du logo du pager qu'il utilise, tout en précisant son statut (Absent, Ne pas déranger, Présent, etc.).
Le plus beau, c'est que toutes les fonctions de transferts de fichier sont émulées.

Quelques bémols cependant. D'abord, Trillian ne vise pas à remplir toutes les fonctions de ses concurrents. Il se contente des messages texte (il n'y a aucun chat vocal, par exemple, ni d'option webcam). Il est possible, optionnellement, de garder un historique des dialogues, mais au format .txt uniquement. On est donc loin du fantastique historique que propose ICQ. Et surtout, si Trillian détecte et importe automatiquement les contacts des autres pagers que vous utilisez (il les update même à chaque démarrage, si vous en avez ajouté), il perd par contre votre Visible List et vos groupes sous ICQ. Il faudra donc vous les retaper à la main. Mais croyez-moi... ça en vaut la chandelle. www.ceruleanstudios.com

Windows Messenger



Il est déjà installé sur votre bécane, ou bien ça ne saurait tarder, puisqu'il est intégré à XP. Pourtant, le pager de Microsoft présente de bien graves lacunes : l'absence d'historique ou l'impossibilité d'envoyer des messages à un utilisateur déconnecté par exemple. Il propose cependant quelques fonctions croisées avec Outlook assez intéressantes, entre autres celle de signaler, quand vous recevez un mail sous Outlook, si la personne est online pour lui répondre en message instantané...



indéniablement pratique. Il y a aussi un « tableau blanc », pour faire de beaux dessins à plusieurs sur le même « papier » ; dessins tellement plus explicites qu'un long discours (le premier réflexe des garçons est toujours d'y dessiner une bite). Etant intégré à XP, il peut vous signaler un message pendant que vous utilisez une autre application (même un jeu 3D plein écran) par une discrète fenêtre, sans risquer de tout faire planter. Enfin, et c'est certainement la fonction la plus intéressante : le chat vocal est parfait. Ultra-simple à utiliser, d'une excellente qualité sonore, il coexiste avec tous les softs et ne prend que très peu de bande passante... idéal pour remplacer des logiciels bien plus encombrants, comme Roger Wilco, quand on veut jouer tout en discutant. En revanche... on ne peut parler qu'à deux ! Une limitation bien regrettable.



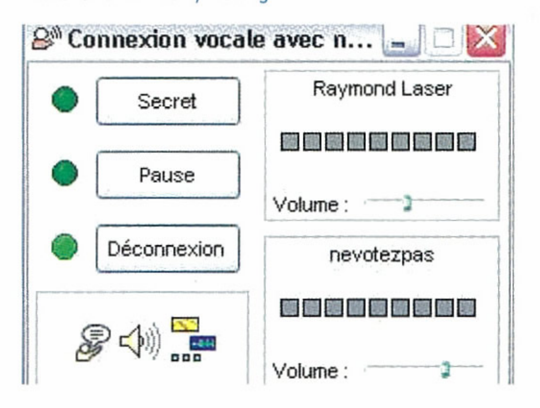
AiM

AIM ? Qu'en dire ? Il a le mérite de bien fonctionner et d'être simple, mais tellement simple qu'il en est horriblement limité. Intégré à l'ineffable interface AOL, les malheureux abonnés à ce provider peuvent échanger des messages entre eux pour partager leur désarroi :

- « T'as réussi à te désabonner d'AOL par Numéricable ? »
- « Non... j'ai automatiquement été réabonné pour 1 an ! C'est légal ? »

Un chat vocal y est aussi intégré, mais beaucoup moins performant que les autres : une demi-seconde de lag.

À réserver donc aux aoliens et autres novices.
www.france.aol.com/messager





Roger Wilco

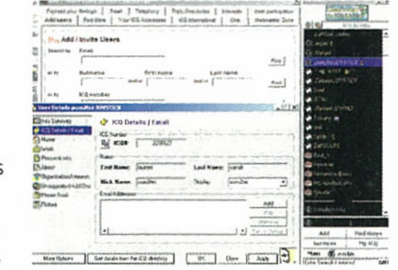
Roger Wilco est l'un des tout premiers sharewares de voice chat. Il n'intègre pas de fonctions de pager. Mais qu'est-ce qu'il fout ici ? Ah oui : il a été conçu pour fonctionner en même temps que des jeux réseau, et est encore largement utilisé par une majorité de joueurs (sur Gamespy, ou par les amateurs de Tribes II et Starcraft). Certains titres l'intègrent d'ailleurs dans leur installation, à l'instar de Fly !, le simulateur de vol. In fine, on a un client full duplex, assez petit, occupant une place très raisonnable dans la RAM, tout en offrant une qualité moyenne de transmission (mais largement suffisante pour jouer). Pour ceux qui se sentent vraiment seuls, sans amis, et qui veulent juste causer dans le micro à plusieurs, il est possible de rejoindre une espèce de regroupement de channels vocaux, sur lesquels on peut faire salon. La bête se trouve au http://rogerwilco.gamespy.com/



Microsoft Game Voice

Le seul outil hardware de ce comparatif est le célèbre Game Voice de Microsoft. Comme on pouvait le deviner, cette solution (qui est la plus onéreuse : plus de 46 euros) est la plus efficace pour causer pendant une partie en réseau : on y trouve un excellent protocole de compression, ainsi qu'une mise en relation avec un joueur précis grâce aux gros boutons et aux LED disposés sur le boîtier. Côté ergonomie, c'est le rêve puisque Microsoft livre un casque de bonne qualité avec micro intégré, un switch permettant de commuter le son entre le casque et les enceintes. On y trouve également un petit soft autorisant, entre autres, la libre conversation d'IP à IP. Le gamevoice est en vente dans le commerce.

ICQ 2002-A

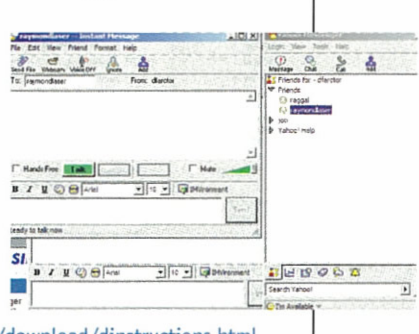


Inutile de présenter ICQ que nous utilisions tous dans les premiers temps du MMORPG sur Ultima Online. Après avoir abandonné l'idée de faire du véritable chat audio, ICQ n'offre désormais que du « voice message » et ne permet pas une quelconque utilisation au cours d'un jeu. Heureusement, il permet d'utiliser plus simplement d'autres softs extérieurs, tels que Net Meeting. Côté pager, il intègre absolument tout, au point de ressembler à une usine a gaz. Mais il possède en plus quelques fonctions uniques, comme la sauvegarde de votre contact list sur le Net. Cela vous permettra de l'installer partout sans avoir à se balader avec le backup des dossiers. ICQ permet aussi des trucs indispensables pour les célébrités comme nous : rester invisible en permanence aux gros lourds, les mettre en « ignore » ou apparaître « away » en permanence, comme le fait vicieusement Angel de Joypad. L'un des ajouts les plus récents est une sorte de FTP intégré, où chacun de vos correspondants peut aller piocher ce que vous aurez placé dans un dossier prévu à cet effet. On pompe ça sur www.icq.com



Yahoo Messenger 5.0

Yahoo Messenger, derrière des apparences lourdingues (la barre Yahoo qu'il rajoute sur l'Explorer, et quelques autres gadgets idiots qui viennent se foutre un peu partout sur l'ordinateur), propose une bonne qualité audio et intègre en standard un chat vidéo au format timbre-poste. Certes, celui-ci est assez saccadé en réglage de fluidité maxi, mais il a au moins le mérite d'exister. Cela fonctionne très bien, mais sans déclenchement automatique du micro. Du coup, il faut enfoncer le bouton « always talk » ce qui semble faire parfois planter les PC tels que... le mien. La version originale (dont on vous donne gracieusement l'url plus loin) est souvent plus avancée que la version française. À bon entendeur... Il se downloade au http://messenger.yahoo.com/messenger/download/dinstructions.html



Crazy Browser

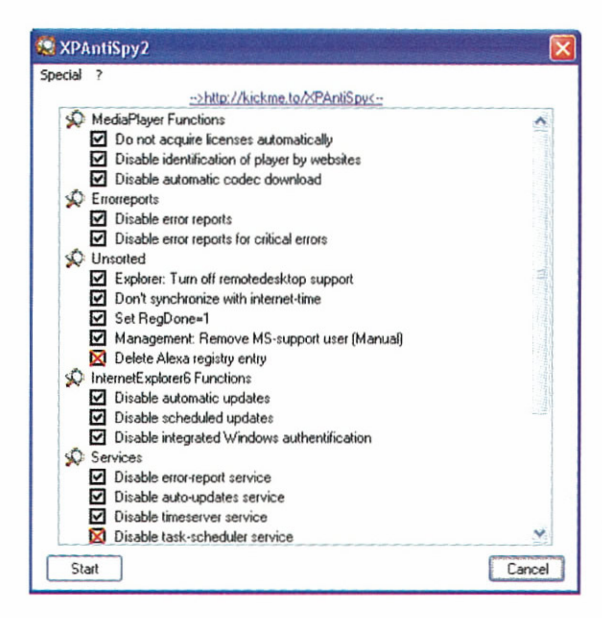
Vous connaissez sûrement déjà l'excellent, le mirifique, le surpuissant Netcaptor, ce browser qui regroupe toutes les fenêtres sous forme d'onglets pour surfer sans encombrer son bureau. Et comme moi, vous avez déboursé 30 dollars pour vous l'offrir, à force de l'utiliser cinq heures par jour. Alors allez-y, pleurez à chaudes larmes en découvrant Crazy Browser : c'est une copie carbone de Netcaptor, avec exactement les mêmes options, les mêmes raccourcis, le même moteur HTML (c'est toujours celui d'Internet Explorer), mais c'est super-gratuit. Si si, je vous jure, ça fait vraiment tout pareil : la gestion des onglets et des groupes d'onglets, la suppression des erreurs Java, le filtre à pop-ups... Un plagiat total et gratos, je suis dégoûté, j'aurais mieux fait de garder cet argent pour m'acheter un DVD avec Natalie Portman dedans.

Site Web : www.crazybrowser.com
Prix : freeware

XP-AntiSpy

Un jour, lorsque Bill Gates activera les puces qu'il a implantées dans le cerveau des principaux dirigeants de la planète, il deviendra définitivement le maître du monde et consultera ses logs pour savoir qui mérite de vivre. « Ne niez pas, Robert Poulichet ! Nous savons que vous avez surfé dix-sept minutes sur un forum hostile à Microsoft le 9 août 1999 ! Vous serez lynché en place publique demain à l'aube ! » Pour éviter tous ces ennuis, installez donc XP-Antispy qui désactivera automatiquement les systèmes d'authentification et de mise à jour de Windows XP, histoire d'être vraiment anonyme aux yeux de Microsoft. Il peut aussi éliminer les très ennuyeux messages demandant d'envoyer les reports de crash chez Billou, et même dégager définitivement Windows Messenger.

Site Web : www.xp-antispy.de/
Prix : freeware





Sonique 2.0 Alfa

Les premières versions du nouveau Sonique, l'éternel concurrent de Winamp, viennent d'être mises en ligne. Les nouveautés : une interface graphique skinnable à volonté grâce au moteur Mantis (ça a l'air bien puissant), la possibilité de créer des plug-in beaucoup plus évolués qu'avec le premier Sonique, et surtout un nouvel algorithme de décodage des MP3 censé foutre la honte à Winamp. J'avoue que malgré tout ça, je continue à préférer le lecteur de Nullsoft, m'enfin, c'est une affaire de goût. À essayer pour se faire une idée, en le comparant avec les dernières bêtas de Winamp 3.

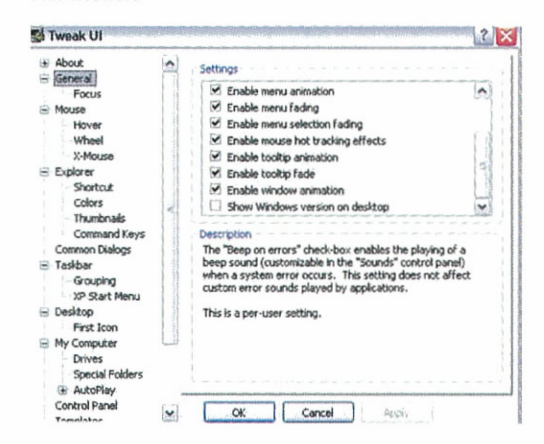
Site Web : www.sonique.com
Prix : freeware



Powertoys XP

Microsoft a enfin mis en ligne la version certifiée Windows XP de ses fameux Powertoys, cet ensemble de petits outils destinés à simplifier la vie des utilisateurs avancés (pardon, des pOwEr Us3rZ) de leur dernier OS. On trouve pêle-mêle un gestionnaire de bureau virtuel assez bien fait, un utilitaire destiné à redimensionner en un clic des séries d'images, une calculatrice plus évoluée, un nouveau menu plus joli pour changer de tâche avec ALT-TAB, et bien sûr l'inévitable Tweak UI qui permet de modifier les paramètres cachés de Windows.
Ne vous demandez même pas si vous devez l'installer, la réponse est forcément oui.

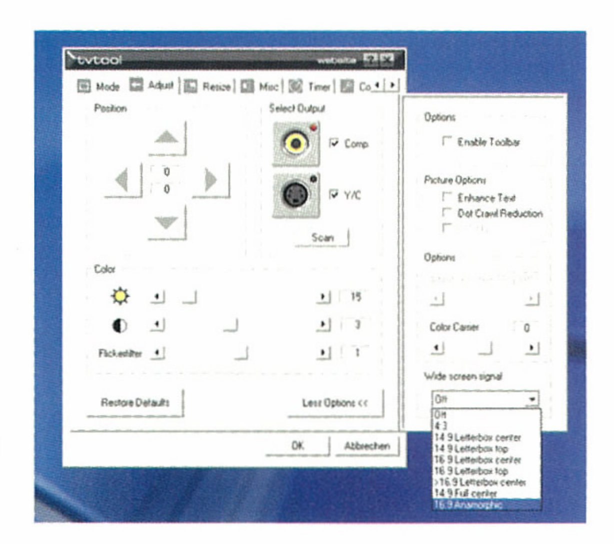
Site Web : www.microsoft.com
Prix : freeware



TVTool

Recommandé par cette chose molle et barbue qui me fait face toute la journée (oui, Bob Arctor), TV Tool est un soft qui permet d'exploiter à fond les capacités vidéo des cartes graphiques Nvidia. Exemple : il élimine les bords noirs qui apparaissent sur l'écran de votre belle 16/9 lorsque vous matez un DivX via la sortie SVHS de votre GeForce. Il permet aussi de faire du Dual View avec n'importe quelle carte (pour peu que votre moniteur supporte le 60 Hz) et de basculer l'image sur la télé d'un simple clic, sans passer par les trente menus lourdingues des pilotes graphiques de Nvidia.

Site Web : www.tvtool.de
Prix : 10 euros



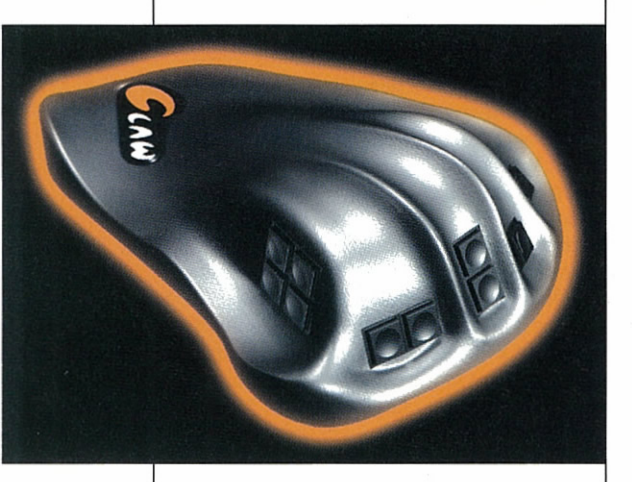


Quoi de Neuf

Ackboo

The Claw

Le gadget con du mois s'appelle « The Claw », alias « La Griffe », un périphérique dédié aux jeux vidéo et plus particulièrement aux jeux de shoot. Le principe est simple : au lieu de commander votre bonhomme au clavier avec les touches Z, S, Q et D, comme on le fait depuis l'homo-sapiens, vous le faites la main posée sur cette grosse coque en plastique avec des boutons placés ergonomiquement. Sous le pouce, vous trouvez aussi quatre autres boutons pour, par exemple, sauter ou recharger l'arme. L'engin est fabriqué avec soin, ça sent le solide, il convient parfaitement à toutes les mains gauches (sauf peut-être les plus petites) et on s'y sent très rapidement à l'aise. Il y a juste un problème : on se rend vite compte que ça n'apporte rien par rapport au clavier. On n'est pas plus précis, je dirais même que les touches du clavier ont beaucoup plus de répondant et que leur faible écartement permet d'enchaîner les directions plus rapidement. Les puristes argumenteront peut-être du fait qu'on peut programmer des séquences de touches sur les boutons de ce périphérique, mais il faut passer par un soft lourdingue, puis faire tourner un driver qui bouffe de la mémoire... Franchement, si vous avez 50 euros à claquer, achetez plutôt un nouveau jeu et configurez correctement votre clavier, ça reviendra au même.
Fabricant : Ferraro
Site Web : www.claw.com.au
Prix : Environ 50 euros





Optical Elite

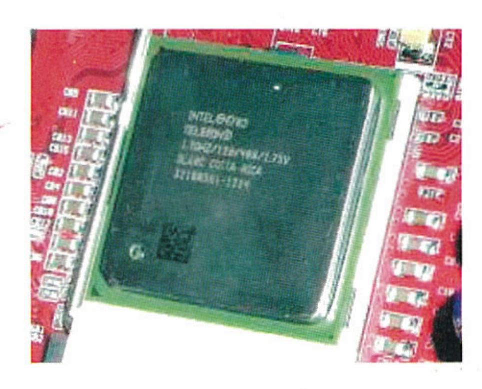
Les souris passent et se ressemblent de plus en plus. Il suffit de voir les dernières Logitech ou ce nouveau mulot de Kensington pour s'en convaincre : on les croirait moulées sur leurs concurrentes de chez Microsoft. Même taille, même profil, même placement des boutons à quelques millimètres près, même mécanisme (tout est optique maintenant)... Une petite différence quand même, cette souris Optical Elite arbore une petite lumière bleutée que je trouve plus élégante que la diode rouge-disco des Intellimouse. À part ça, c'est une souris banale, mais bien construite, avec quatre boutons agréables, une molette douce et une bonne sensation de glisse, comme on dit dans les magazines de snowboard. En ce qui concerne le jeu, elle se comporte comme toutes les souris optiques de dernière génération, c'est-à-dire qu'elle tolère plutôt bien les mouvements rapides. C'est donc une bonne alternative aux produits de Microsoft et de Logitech.
Fabricant : Kensington
Site Web : www.kensington.com
Prix : Autour des 40 euros



Nostromo n50 SpeedPad

Contrairement au Claw qui essaye de remplacer le clavier, le n50 SpeedPad ne fait que cloner les deux rangées de cinq touches que nous utilisons pour les FPS, en rajoutant une croix directionnelle juste sous le pouce et une molette sous l'index. Je n'ai pas pu tester le produit - une histoire de livreur kidnappé par les triades chinoises, enfin bref - mais le n50 est sorti depuis plusieurs mois aux États-Unis et tout ce que j'ai pu lire à son sujet, que ce soit dans les forums d'utilisateurs ou sur différents sites, laisse présager quelque chose de vraiment très bien foutu. Caféine a eu l'occasion d'empoigner la bête quelques instants sur un salon, il est lui aussi très enthousiaste, mais bon, c'est Caféine, le matos, c'est pas vraiment son truc, alors méfiance... On attend de recevoir l'engin et s'il est vraiment aussi pratique qu'on le dit, nous vous en reparlerons.
Fabricant : Belkin
Site Web : www.belkin.com
Prix : Environ 40 euros

Intel SUR TOUS LES FRONTS



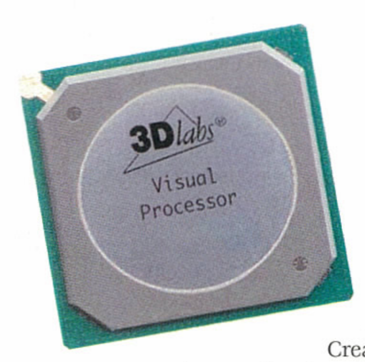
Le géant américain du CPU est bien décidé à aller chercher AMD sur le terrain des processeurs d'entrée de gamme. Par la guerre des prix, certes, mais aussi en boostant l'intérêt technique des Celeron. Les prochains modèles commercialisés seront basés sur l'architecture Pentium 4 socket 478, la plus performante du moment. Gravé en 0,18 micron, le premier modèle sera cadencé à 1,7 GHz et possédera un cache de 128 Ko (contre 512 Ko sur les derniers P4). Sa fréquence de bus sera de 400 MHz et son prix devrait tourner autour de 100 euros HT. Un 1,8 GHz sera lancé pratiquement en même temps. Bref, le Duron va avoir un concurrent de taille. Mais ça n'est pas le plus dangereux. Des modèles en 0,13 micron et 256 Ko de cache sont attendus pour début 2003. Le haut de gamme est loin d'être oublié. En effet, Intel a comblé son retard sur AMD côté puissance grâce à des vitesses supérieures (le P4 2,4 GHz étant la référence), mais visiblement cela ne suffit pas. Car trois nouveaux P4 vont venir renforcer le catalogue actuel, avec des vitesses de 2,26 à 2,53 GHz en passant par un... 2,4 GHz. La différence ? Ces nouveaux P4 utilisent une fréquence de bus à 533 MHz contre 400 d'habitude. Petit pépin, seul le chipset i850 Intel supporte cette vitesse pour le moment. Et encore, il faut l'équiper de RDRAM PC1066 (ndlr : la RAM Bus PC800 Samsung fonctionne à la vitesse de 533 en la refroidissant un peu). Les chipsets i845E et i845G, capables eux aussi de fonctionner à 533 MHz, seront disponibles dès fin mai et permettront d'utiliser de la RAM DDR plus classique. Seule concurrence à l'horizon chez AMD, l'Athlon XP 2200+ en 0,13 micron (fréquence réelle de 1,8 GHz) pour juin.



Aïe, ça va râler... Encore une promesse que je ne vais pas tenir : le test de la carte mère Abit NV7-133R est passé à la trappe faute de place. Je sais, c'est mal, mais ça arrive. Pour me faire pardonner, vous avez droit à une preview de six pages sur le futur bébé de Matrox et un comparatif complet de GeForce4 pour savoir quoi prendre entre les MX, Ti4200/4400 et 4600. Et il fait beau, les vacances approchent, vous ne pouvez pas m'en vouloir. Ça non alors.



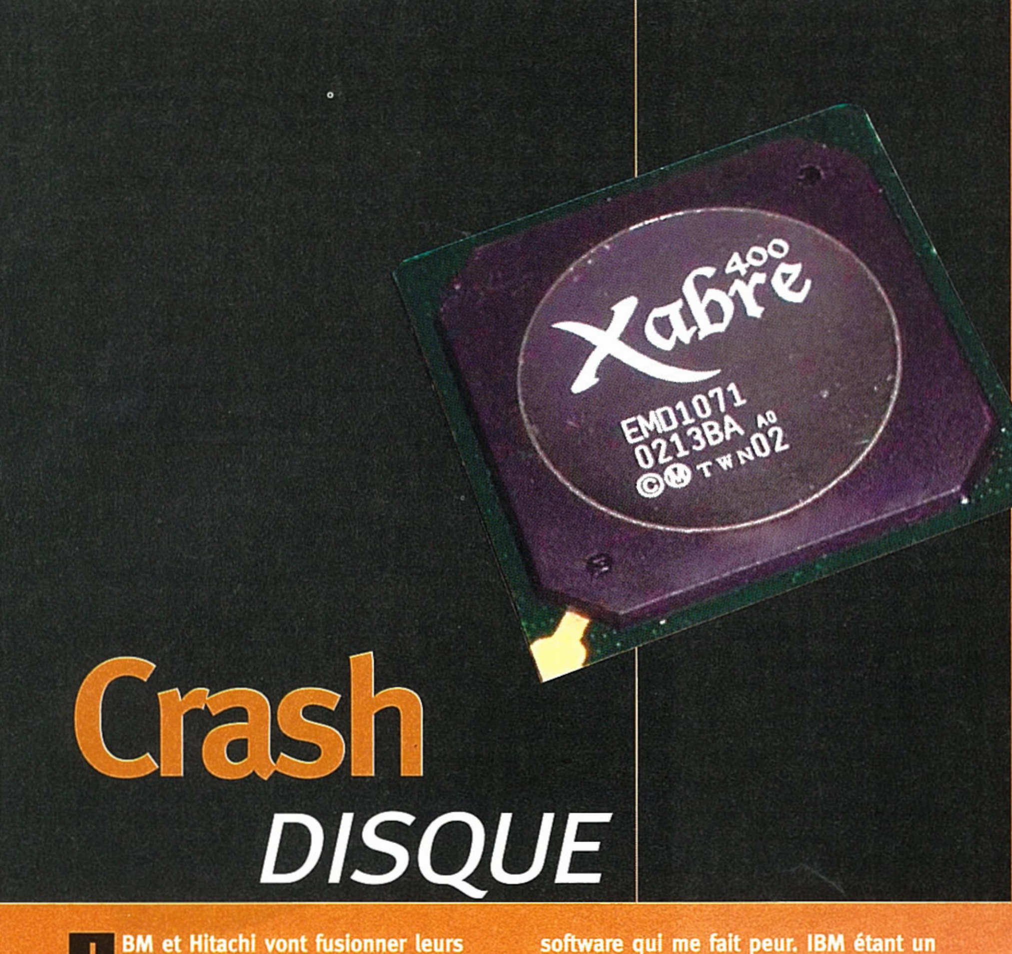
TOUT s'explique



Le mois dernier, je vous disais que Creative Labs n'avait fait qu'une bouchée de quelques millions de dollars de 3D Labs. On sait maintenant pourquoi. La firme américaine vient d'annoncer un nouveau processeur graphique très prometteur qui pourrait bien affranchir Creative du joug de Nvidia. Pour mémoire, c'est en absorbant le constructeur de synthétiseurs EMU que le géant de la carte sonore avait pu creuser l'écart avec la concurrence, avec sa série des SB Live. La technologie EMU avait servi de tremplin et il ne faut pas avoir fait Polytechnique pour voir qu'ils espèrent refaire le même coup. Le P10 de 3D Labs est un VPU (Visual Processing Unit). Oui, encore un nouvel acronyme, pas de ma faute s'ils veulent se distinguer. Mais il y a une vraie raison pour ne pas utiliser le classique GPU (Graphics Processing Unit). Ce processeur graphique est entièrement programmable. Vraiment entièrement ! Il diffère totalement des GeForce3 et 4 par exemple, qui ne disposent que d'une toute petite partie customisable (les shaders), avec trop de restrictions pour que l'on puisse parler de programmation. Faisons déjà le tour du propriétaire :

- Gravure en 0,15 micron chez TSMC
- 76 millions de transistors
- 4 pixel pipelines (dual texturing pour chaque)
- Couleurs codées sur 10 bits
- Mémoire DDR 256 bits - 20 Go/s de bande passante
- Jusqu'à 256 Mo de mémoire vidéo
- AGP 4x
- Vertex Shaders 1.1 (DX 8)
- Pixel Shaders 1.4 (DX 8.1)
- Filtrage programmable
- Antialiasing programmable
- Virtual Memory System

Malgré ce qui est dit dans cette liste, 3D Labs pense supporter les Vertex Shaders 2.0 de DirectX 9 et d'autres innovations du même genre avec le P10. Sa nature entièrement programmable permet à 3D Labs une flexibilité jusqu'alors inconnue. Vous expliquer exactement le principe de fonctionnement nécessitera une preview plus détaillée. En termes de puissance brute, le P10 peut appliquer huit textures en une passe et rien que cette information laisse deviner des performances très intéressantes. Maintenant, il faut voir si 3D Labs tiendra toutes ses promesses. La gamme Permedia fut loin de convaincre et ce spécialiste de la carte professionnelle a tout à prouver sur le marché des joueurs. Du reste, si les produits pros à base de P10 arriveront assez vite, les produits pour joueurs (sous la marque Creative) n'ont pas de date annoncée. Juste une vague info : avant la fin de l'année. D'ici là, j'aurai eu le temps de vous expliquer les avantages et inconvénients (il y en a) de l'architecture du P10. En tout cas, 2002 semble être une année pleine de surprise...



Crash DISQUE

IBM et Hitachi vont fusionner leurs activités dans le secteur des disques durs et former une nouvelle société créée pour l'occasion et détenue à 70 % par la marque japonaise. Visiblement, la guerre sans pitié qui règne actuellement sur le secteur a motivé cette décision dont les modalités ne sont toujours pas complètement fixées.
Aucune information sur le devenir des gammes actuelles n'est donc encore disponible, mais c'est surtout l'aspect software qui me fait peur. IBM étant un des rares constructeurs à offrir une gamme de logiciels pour ses disques (dont le fameux réducteur de bruit), j'espère que ce type d'investissements bénéfiques à l'utilisateur final sera conservé dans la nouvelle structure. Pour le moment, les informations qui filtrent concernent surtout le business de stockage de données de grande envergure (bien plus profitable côté marges), qui ne nous concerne pas du tout.

SIS SORT SON Xabre

Décidément, 2002 est l'année des come-back improbables et des titres de news pourris. Après Matrox et 3D Labs, voici que SiS prouve son regain d'énergie. On a déjà vu le mois dernier que les chipsets de la marque taiwanaise faisaient un trou dans les parts de marché de VIA, voici maintenant qu'ils s'attaquent sérieusement au marché graphique. Leur nouvelle gamme de chips sera nommée Xabre et n'est pas là pour faire de la figuration. Les perfs ont l'air tout à fait respectables, surtout vu les prix annoncés. Commençons par un portrait de famille :

- Xabre 600 (SiS336) : 275 MHz pour le GPU et 600 MHz pour la DDR SDRAM
- Xabre 400 (SiS334) : 250 MHz pour le GPU et 500 MHz pour la DDR SDRAM
- Xabre 200 (SiS332) : 200 MHz pour le GPU et 333 MHz pour la DDR SDRAM

Je zappe le Xabre 80 vraiment trop bas de gamme. Ces processeurs ont une partie T&L fixe (genre GeForce2) mais avec en plus une gestion des pixel shaders (version 1.3). Une solution hybride donc, mais qui permet de faire bosser le CPU de votre PC pour émuler la partie vertex shaders manquante. Le tout devrait coûter environ 150 euros pour le Xabre 400, ce qui va en faire un concurrent dangereux pour les Radeon 7500 et autres GF4 MX qui ne disposent pas de ces atouts technologiques à prix équivalents. Les premiers benchmark placent le Xabre 400 au-dessus d'une GeForce4 MX460. Si cela se confirme et que les drivers suivent, Nvidia et ATI risquent de ne pas apprécier... Les Xabre II sont en plus déjà prévus pour février 2003, avec une compatibilité totale DirectX 9. Je sens que les prochains comparatifs de cartes 3D vont avoir des tableaux particulièrement grands...

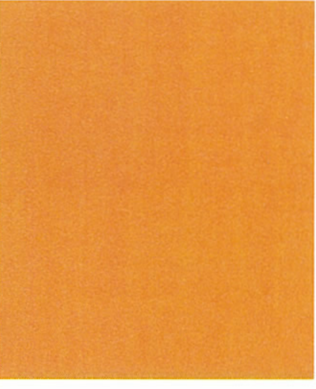


FIN DU SUSPENSE

Opteron. Non, ce n'est pas un truc pour faciliter le transit intestinal. C'est le nom officiel du CPU 64 bits d'AMD basé sur leur architecture de 8e génération (Hammer). Réservé aux stations de travail et serveurs, c'est le futur très haut de gamme de la marque qui va aller se frotter aux Xeon et autres Itanium d'Intel. L'avantage de la bête sera donc bien sûr de fonctionner en multiprocesseurs. Pour les humains « normaux », le ClawHammer (CPU 64 bits « classique », fait pour fonctionner en solo) continuera de s'appeler Athlon, avec certainement une pelletée de chiffres et de lettres derrière. Sa tâche sera de contrer le Pentium 4 dès la fin de l'année, et d'après les premiers indices sur sa puissance, cela ne devrait pas lui poser trop de problèmes.
L'Opteron serait lancé avec une fréquence de 2 GHz. Le Performance Rating reste d'actualité, mais les correspondances sont encore floues. On sait juste que les premiers modèles seront étiquetés 3400+, 4000+ et 4400+ et qu'AMD prévoit de les commercialiser vers les premier et deuxième trimestre 2003.









nForce 2.0

Nvidia devrait profiter du salon Computex de juin (qui a lieu à Taiwan) pour annoncer son nouveau chipset, dont le nom de code serait Crush 18. Au menu des améliorations, on compte l'AGP 8X, l'USB 2.0, l'UDMA 133, le seria-ATA, le FireWire et (ouf !) la gestion de la mémoire DDR333 (en TwinBank évidemment). Ça fait beaucoup de monde intégré dans une même puce et j'ai hâte d'avoir une confirmation officielle de ces spécifications. Comme d'habitude, deux versions seront lancées : l'une avec partie graphique intégrée (on parle d'une GF4 MX) et l'autre sans. Cependant, pas la peine de baver tout de suite, les cartes mère à base de ce nouveau nForce ne seront pas dans les magasins avant le quatrième trimestre 2002.



Les cellules d' IBM

Sony, Toshiba et IBM ont signé un accord de collaboration pour le développement d'une nouvelle génération de processeurs dont le nom de code est CELL. Cette technologie, qui sera le fruit des travaux de 300 ingénieurs basés dans le centre de recherche d'Austin (Texas) de Big Blue, va coûter la bagatelle de 400 millions de dollars et se retrouver au cœur de bon nombre de produits à partir de 2005. Dont une future star : la PlayStation 3. Le CELL est prévu pour être fabriqué à quelques dizaines de millions d'exemplaires par an par IBM, en 0,10 micron et avec les dernières technologies de gravure. La nature exacte de l'architecture reste très vague (IBM l'appelle « SuperComputer-on-a-chip ») mais elle diffère de tout ce que nous connaissons pour le moment. Vu le côté science-fiction des communiqués de presse, on va gentiment attendre d'en savoir plus avant de s'enflammer.

N°1 Mondial des Fabricants de Cartes-Graphiques





Spécificités :

. 4ème Génération de GPU NVIDIA®
. Technologie d'affichage nView ™ de dernière génération avec controle convivial pour l'utilisateur
. Lightspeed Memory Architecture II ™
. Gestion de la bande passante mémoire améliorée
. Accuview Antiliasing ™ : Permet une qualité d'affichage incomparable.





www.msi-computer.fr
www.msi-multimedia.com



* Les logiciels d'acquisition et de montage WinCoder et WinProducer sont disponibles sur certaines cartes-graphiques.



Matrox Parhelia-512

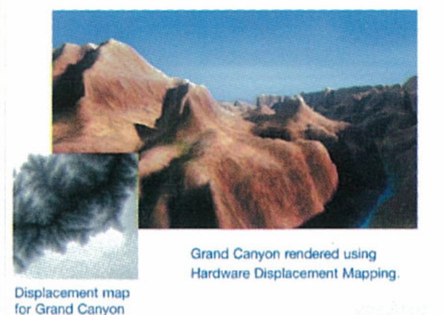


UNE AUTRE IDÉE DE LA QUALITÉ



Je vais pouvoir placer un fabuleux « je vous l'avais bien dit ». Depuis des semaines, je laissais des indices dans mes articles sur un éventuel retour de la marque canadienne sur le devant de la scène graphique PC. Mes infos n'étaient pas sans fondements, et je vais enfin pouvoir vous faire baver sur les nouveautés promises par Matrox. Ça, c'est du come-back comme je les aime. C'est parti pour un décorticage méthodique du GPU Parhelia-512.

Matrox, c'est un peu le patriarche des sociétés actuelles dans le domaine de la vidéo sur PC. Il faut se rappeler que cette société a été fondée en 1976. Plus de 25 ans d'existence, c'est particulièrement respectable dans le domaine sans pitié des semi-conducteurs. La plupart des concurrents des années 80 de cette société québécoise ont disparu depuis longtemps.
Et, fait encore plus remarquable, Matrox reste une compagnie privée. Pas d'actionnaires à gérer, pas d'esbroufe à faire aux conseils d'administration, juste du business et des produits à développer. Un contraste flagrant avec Nvidia ou ATI qui pré-annoncent des semaines à l'avance, voire des mois, des cartes très fantomatiques. J'en connais qui ont attendu un moment leur GeForce4 Ti4200, la même qui a failli ne jamais sortir...



On peut même faire le Grand Canyon, avec la technique du displacement mapping.



Malgré l'avalanche de nouveautés que propose le GPU de Matrox, soyons lucides : la plupart vont mettre des semaines à montrer le bout de leur nez dans nos jeux adorés. On attend toujours que les avancées des GeForce3 servent à quelque chose, c'est dire s'il va falloir être patient. Morrowind est le seul titre intéressant à exploiter les pixel shaders pour le moment. L'avantage de Matrox sur ce plan est que le Parhelia-512 n'est pas seulement révolutionnaire sur la partie 3D. Les innovations dans le domaine de la 2D et de la gestion des écrans suffisent presque à justifier l'achat de ces futures cartes. J'en profite pour faire une précision importante : comme pour la preview du NV20, il n'est question ici que de théorie sur le processeur Parhelia-512. Les cartes elles-mêmes n'ont toujours pas été dévoilées. Les tests et benchs complets seront, si tout se passe comme prévu, dans le prochain numéro. Cette petite précision faite, passons aux choses sérieuses.



Avant d'attaquer les aspects techniques, réglons un problème : Parhelia-512. C'est quoi ce nom ? Ça vous change des NVtruc hein ? Alors attention, on va faire une minute de culture générale. Parhelia (parhélie en français) : phénomène visuel où le soleil semble se multiplier. La réflexion de la lumière par des cristaux de glace en suspension dans l'air donne l'impression que deux autres soleils encadrent le vrai. D'où le logo du GPU de Matrox. Et tout ça a une signification bien réelle : le Parhelia-512 peut gérer trois écrans (d'où l'image des trois soleils, etc.). Va falloir investir dans des bureaux plus grands, ça ne fait aucun doute.
Le Parhelia-512 détient le nouveau record en termes de nombre de transistors pour un GPU. Il en intègre 80 millions contre 63 millions dans le GeForce4. Même le nouveau P10 de 3DLabs plafonne à 73 millions. C'est donc un poids lourd. Et pas seulement pour la frime, vu les fonctions gérées. Il est gravé en 0,15 micron et offre au total une bande passante de... 20 Go/s. Oui c'est plus, beaucoup plus, que le GeForce4 (10,4 Go/s). Pour obtenir un tel

LA LISTE DES BAFFES

Pour les fainéants qui ont besoin de savoir pourquoi ils doivent se taper ces six pages, voici une petite check-list des spécifications du Parhelia-512.

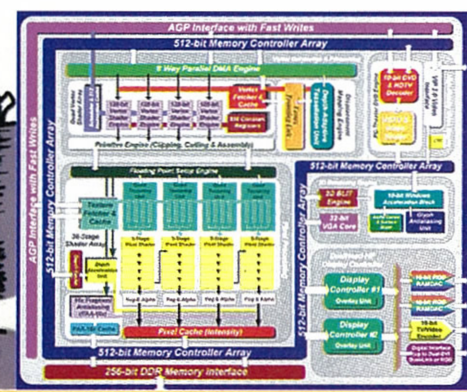
- Premier processeur 512 bits (presque 512 bits...)
- GPU avec 80 millions de transistors
- PCB 8 couches pour les cartes
- Mémoire DDR 256 bits (20 Go/s de bande passante)
- Couleurs 40 bits (10 bits par canal RGB+Alpha)
- 4 pixel-pipelines et 4 unités de texture par pipeline
- Pixel shader 2.0
- Vertex shader 1.3 (4 unités)
- Antialiasing 16x
- Support hardware du displacement mapping
- Gestion indépendante complète de 2 écrans grâce à 2 RAMDAC à 400 MHz et des sorties RGB séparées
- Gestion de 3 écrans pour une résolution maximum de 3840x1024
- Nouveau mode Surround Gaming qui permet d'afficher certains jeux sur 3 écrans
- Interface AGP prévue pour l'AGP 8X
- Compatibilité complète OpenGL 1.3 et DX 8.1 avec des fonctions DX9 déjà intégrée

voire plus. Rien qu'en performances pures, la carte de l'été pourrait bien ne pas être estampillée Nvidia cette année.

Pour 2 bits de plus

Ce qui est certain, c'est que, côté fonctions embarquées, Matrox donne une leçon à tout le monde. Et pour changer un peu, je vais commencer par vous parler de la 2D. Ces deux bonnes vieilles dimensions juste indispensables pour bosser. Depuis toujours Matrox détient une réputation inébranlable sur la qualité de l'affichage de ses produits. Les cartes à base de Parhelia-512 devraient encore enfoncer le clou. Et visiblement, cela énerve la concurrence puisque le boss de Nvidia commence à aborder ce genre de « détails » pour le futur NV30...
Matrox parle de« High Fidelity Graphics ». Ça nous donne « graphismes Haute Fidélité » si je traduis ça à la truelle. Mais l'idée est là :



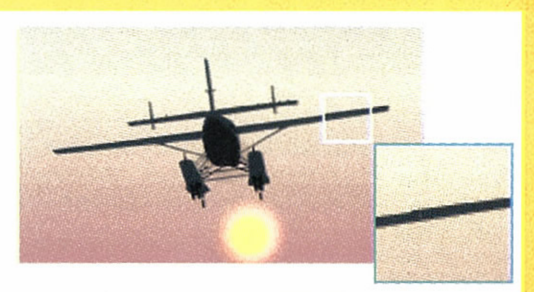


Je doute que vous arriviez à lire, mais ce diagramme du Parhelia-512 montre que la bête est « légèrement » complexe...

score, Matrox utilise une architecture 512 bits. Et triche au passage sur cette appellation. Rien de grave, mais en fait nous sommes en présence de deux canaux de 256 bits qui relient le GPU à la mémoire DDR de la carte (128 Mo pour le modèle « de base » et 256 Mo sur les modèles « pros »). Je pinaille, cela signifie tout de même que le Parhelia-512 dispose d'un contrôleur mémoire 512 bits. Pour relier ce dernier à la mémoire, le nombre de circuits requis oblige Matrox à faire des cartes dont le PCB (Printed Circuit Board) est constitué de 8 couches contre 6 généralement. Un surcoût non négligeable mais qui permet de dépasser les performances des produits concurrents. Comme vous, j'ai hâte de voir comment cela se traduit exactement sur le terrain, mais les premiers indices sont encourageants. Les cartes de test à 250 MHz semblent damer le pion aux GF4 Ti4600, alors que les versions finales devraient atteindre 300 MHz

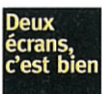
reproduire le plus fidèlement possible l'image. N'importe quel type d'images. Et pour ça, première révolution : l'affichage 40 bits. 10 bits par canal pour coder les couleurs et la transparence, contre 8 sur toutes les cartes modernes. Si Nvidia ou ATI veulent frapper un grand coup, ils peuvent tenter le codage 64 bits comme le recommande John Carmack (pour ceux qui débarquent de Pluton, je rappelle que c'est le programmeur des Doom et Quake). Mais 40 bits, c'est déjà largement suffisant et ça permet de limiter l'embonpoint du processeur côté transistors. L'intérêt est simple : posséder plus d'informations pour chaque couleur afin que les différents traitements appliqués à une image bénéficient toujours d'assez de « matière ». Pour les graphistes, l'exemple de la fonction Solariser (solarize) de Photoshop est éloquent. Cette





Avec le Fragment Antialiasing 16X, Matrox promet une qualité de lissage superbe.

fonction permet de limiter les couleurs d'une image à une bande très étroite, par exemple le orange. Dans le cas classique (8 bits), on se retrouve avec des zones de transition nettement marquées alors qu'avec un codage 10 bits, l'image va offrir un rendu beaucoup plus uniforme, avec des zones de transition d'une nuance à l'autre très discrètes.
Car les couleurs codées sur 10 bits sont quatre fois plus « précises » que sur 8 : 1024 zones de transition contre 256 en 8 bits. Les musiciens auront fait un parallèle avec la définition d'un échantillon sonore. Cette surenchère d'informations permet de travailler en 3D avec de nombreux effets appliqués à chaque texture sans craindre de trop dégrader cette dernière. Un avantage non négligeable, techniquement parlant, mais qui sera certainement présent chez tous les constructeurs, le temps que des jeux aussi exigeants arrivent. En revanche, c'est un bonus immédiat pour l'affichage vidéo et le décodage DVD par exemple. Tous les lecteurs de salon travaillent en 10 bits, ce qui permet d'offrir une palette de couleurs plus riche. Les cartes Matrox seront les premières à offrir cela sur PC.



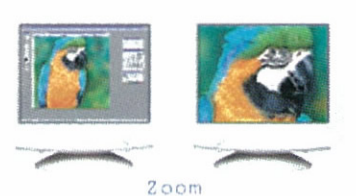
Deux écrans, c'est bien

Mais trois, c'est mieux... Du calme, parlons déjà du mode DualHead-High Fidelity. L'affichage sur écrans multiples avec un seul processeur graphique est, à la base, une innovation Matrox, repompée depuis par ATI et Nvidia. Histoire de reprendre son avance, le constructeur québécois sort de son chapeau une méthode pour offrir un affichage bi-écrans sans aucun compromis. Pour ça, ses ingénieurs ont utilisé deux contrôleurs d'affichage, deux RAMDAC à 400 MHz 10 bits, un encoder TV 10 bits et un double gestionnaire d'affichage DVI (numérique) à 165 MHz. La claque. En gros, il y a presque deux cartes en une, et on peut faire du 2048x1536 en 32 bits sur deux écrans VGA simultanément, sans aucun ralentissement. Ou du 1920x1200 32 bits en mode DVI. Le tout avec gestion hardware de l'overlay (surcouche vidéo par exemple), curseurs hardware et correction gamma séparés. Oui, il est possible de régler le gamma séparément sur les deux écrans, les graphistes apprécieront. Avec un RAMDAC spécialisé en plus, Matrox arrive même à gérer 3 écrans pour former un bureau Windows d'une résolution affolante de 3840x1024 points répartis sur 3 écrans. Essuyez votre bouche, là, ça bave sur le magazine, c'est dégueulasse... Beurk.
Pour afficher tout ça avec une qualité toujours au top, Matrox introduit également la technologie d'affichage UltraSharp. Certains acheteurs de GeForce4 Ti4600 le savent, pour une carte de ce prix, la qualité d'image en 2D est décevante.
La faute en incombe souvent aux fabricants et non à Nvidia. Certaines marques n'hésitent pas à utiliser des composants moins onéreux pour tenter d'augmenter leurs marges ou pouvoir lutter avec leurs concurrents côté prix. Résultat, l'affichage 2D est décevant : stabilité d'image imparfaite, textes des icônes légèrement flous en hautes résolutions, etc.
La marque canadienne a en revanche prévu un sous-système d'affichage au top pour que les sorties VGA, DVI ou TV offrent une qualité irréprochable. Encore une affirmation à vérifier le mois prochain.

Que fait la police ?

Et un intertitre pourri, un ! Mais j'ai une excuse, je vais vous parler de polices de caractères antialiasées. En hardware. Oui, le Parhelia-512 fait aussi ça. En fait, certains autres GPU le font aussi (Windows gère ça en software sinon), mais n'appliquent pas de


Multi-Display


Zoom

Clone

Le DualHead nouvelle génération permet toutes les combinaisons sans compromettre les performances. Les grands classiques comme le zoom automatique du stream vidéo sur la sortie TV sont évidemment toujours de la partie.



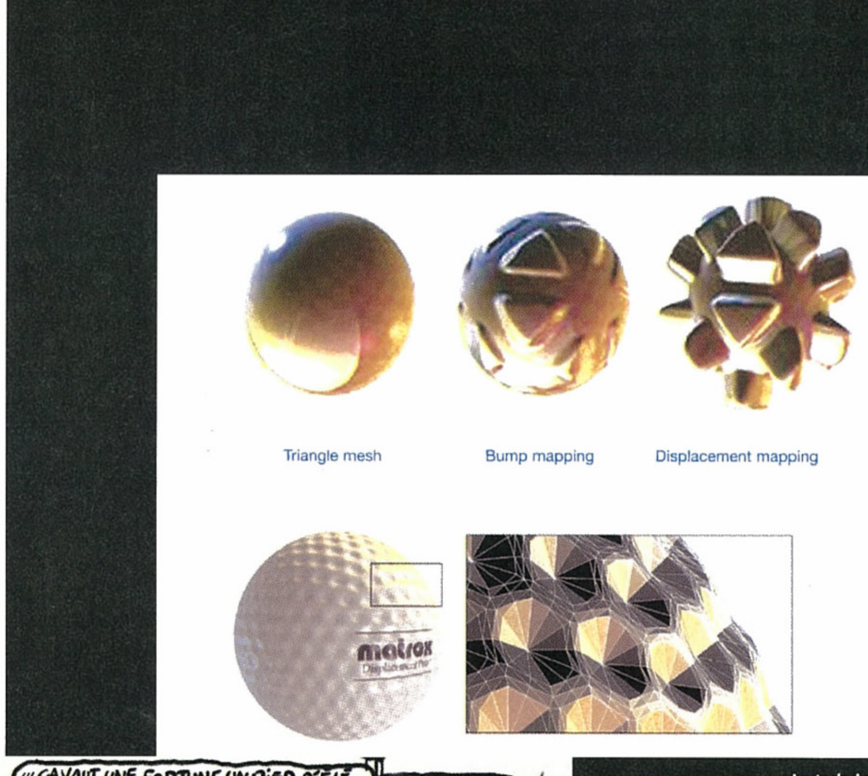
SECRET DÉFENSE

Le développement du GPU Parhelia-512, qui a duré au total presque trois ans, semble avoir été minutieusement planifié pour pouvoir garder le secret de ses spécifications le plus longtemps possible. Chaque partie de la puce (3D, 2D, traitement de l'image, etc.) a ainsi été développée par des équipes séparées, réparties sur des sites différents. D'une part pour des raisons d'efficacité, mais aussi pour que personne ne sache réellement l'ampleur du projet.
Ces équipes devaient « simplement » atteindre les objectifs indiqués par le directeur du projet. Ce dernier est l'un des deux co-fondateurs de la marque canadienne. Seul bémol, une puce devait bien sortir l'année dernière, mais elle restait trop chère à produire, même pour le marché professionnel. Du coup, les équipes ont continué sur leur lancée pour aboutir finalement à ce que nous découvrons maintenant sous le nom de Parhelia-512. L'assemblage des différentes parties de ce GPU a été confié à une société digne de confiance et à la pointe de la technologie côté semi-conducteurs : IBM. En éclatant ainsi les sources, Matrox a brouillé les pistes, et la concurrence ne savait pas vraiment à quoi s'attendre. Maintenant que les équipes ont une base solide entre les mains, je pense que Matrox tentera de rester compétitif face à Nvidia, même si je doute que le Parhelia-512 engendre autant de versions que le GeForce.

correction gamma en même temps, ce qui est problématique pour obtenir un antialiasing efficace. Le « Glyph Antialiasing » de Matrox permet de gérer directement dans le driver le contraste de vos polices antialiasées sous Windows 2000 et XP, sans ralentir l'affichage 2D d'un poil.
Plutôt pas mal comme liste d'améliorations, non ? Mais ce n'est pas fini, ramassez vos dents, on va repartir pour une série de trucs qui cognent sévèrement. En 3D, cette fois.

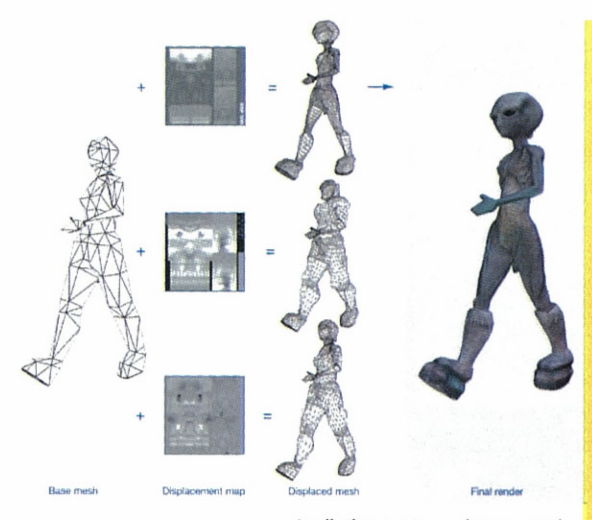
Nvidia détrôné ?

L'avantage de tout ce que nous venons de voir en 2D, c'est que ce sont majoritairement des choses dont vous pouvez profiter dès le déballage de la carte. Côté 3D, c'est déjà moins évident. À part pour un point : les performances brutes : avec quatre pixel-pipelines et quatre unités de texture par pipeline, le Parhelia-512 est capable de sortir quatre pixels avec quatre textures en un seul cycle d'horloge, contre deux sur le GeForce4 Ti. Ou par exemple quatre pixels avec « juste » deux textures mais un filtrage anisotropic 8x et un autre trilinéaire activé, toujours en un seul cycle. Résultat, le Parhelia-512 devrait atomiser la concurrence sur les jeux gourmands comme Aquanox, sans parler des futurs titres style Doom III. Et rien qu'avec les titres actuels, vous bénéficiez de la meilleure qualité sans compromis sur la vitesse. Vivement les benchs, mais ça s'annonce impressionnant. Matrox semble vraiment être revenu au top.
Et pour le constater, faisons un petit tour dans ce que Matrox appelle le « High Fidelity 3D Engine ». Évidemment, vertex et pixel shaders sont au rendez-vous, mais avec des améliorations qui font passer le GF4 pour une puce d'amateurs. Détendez-vous, si vous venez d'acheter une GF4 Ti4600. Je plaisante. Enfin presque... Première différence, il y a quatre unités de vertex shader. Contre deux sur GF4 et une seule sur toutes les autres cartes modernes. Première claque. Ces quatre unités peuvent traiter seize vertices en parallèle, disposent d'une mémoire cache de 512 instructions et de 256 registres constants pour stocker leurs datas. En résumé : ça dépote sévère. Pour quoi faire ? Du hardware displacement mapping, par exemple.



La technique du displacement mapping fonctionne sur tout type d'objet et remplace avantageusement le bump mapping dans certains cas.



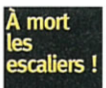


Le displacement mapping permet de modifier un model 3D de base avec une texture pour obtenir un rendu final très différent selon cette dernière.

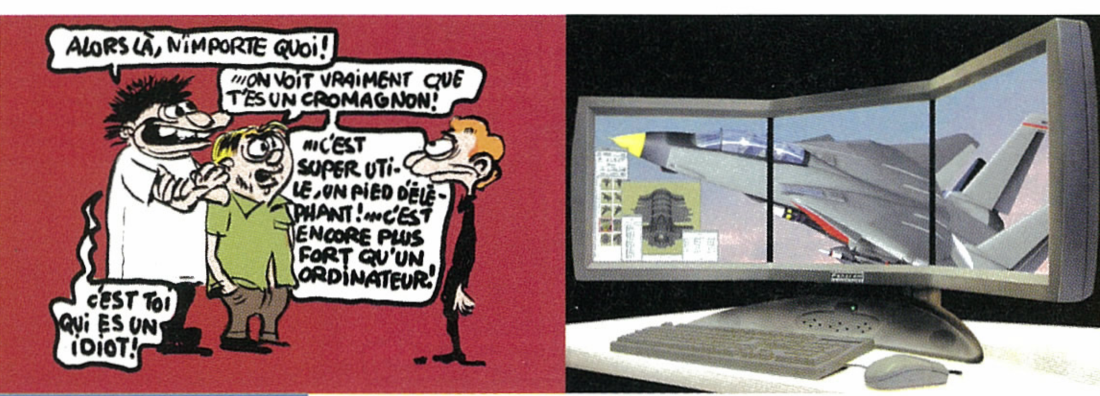
Du quoi ?

Vous êtes sourd ? Du hardware displacement mapping (HDM) ! Bon, O.K., j'avoue, moi aussi j'ai dû réviser avant de faire le malin. Le displacement mapping est une technologie qui fait baver bon nombre de développeurs de jeux. Elle permet de modifier un modèle 3D en appliquant une texture. Vous allez voir, avec des exemples, on finit par comprendre... Prenez un personnage 3D basique. Genre mannequin de crash-test pour voiture. Le truc rond et lisse de base. Maintenant, on lui colle une texture classique. Une armure de combat par exemple, pour en faire un Stormtrooper. Ça tombe bien, c'est la saison. On a toujours un truc lisse et rond débile avec des dessins d'armure de Stormtrooper sur le corps. Crédibilité : zéro. Maintenant, on fait la même chose mais avec le système de displacement mapping. Shazam ! La texture d'armure « change » le modèle 3D de base pour lui donner les volumes

et proportions adéquats. Le bump mapping peut aller se rhabiller. Ces changements ne modifient pas la structure du modèle 3D : il n'y a pas destruction ou création de polygones mais simplement réorganisation des points qui constituent le modèle de base. En revanche, il est possible d'augmenter la précision du modèle en subdivisant les polygones présents (principe de la tesselation) D'où la nécessité d'avoir une partie vertex shaders très puissante. Les applications de ce système sont innombrables, mais j'ai peur que, comme d'habitude, on attende que les autres cartes en soient équipées pour voir apparaître ça dans les jeux.
Idem pour la partie pixel shaders, techniquement la plus avancée du moment, qui sera limitée par le nivellement par le bas des jeux PC. Pourtant, chaque pixel-pipeline dispose de cinq pixel shaders programmables, ce qui permet d'effectuer des effets graphiques impressionnants.



Le Parhelia-512 utilise un nouveau système d'antialiasing nommé Fragment Antialiasing. Il fonctionne en 16X (carrément) et ne s'attaque qu'aux arêtes des polygones. Avantages : ça bouffe moins de ressource et ça ne donne pas cette impression de flou sur les textures. Le résultat est superbe. Inconvénient : c'est un algorithme qui repère les endroits à antialiaser et Matrox annonce qu'il fonctionne avec 95 % des jeux. Ça fait 5 % où ce n'est pas le cas, et je vous connais, ça va vous énerver. On verra bien à l'usage...
Autre avancée, le « 64 Super Sample Texture Filtering ». Moi aussi, j'aime beaucoup le nom... Le but est de filtrer les textures tout en gardant des performances parfaites. Matrox promet, grâce à ce système, un filtrage trilinéaire aussi rapide qu'un bilinéaire sur les autres cartes ou, autre exemple, un filtrage anisotropic 16x aussi rapide que

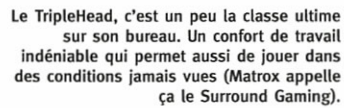


20 000 dollars le triple écran LCD 17' Panoram Technologies (panoramtech.com). C'est cher. Mais jouer à Jedi Knight II dessus, c'est comme la BM de Fish : un autre monde (ndlr : tu m'étonnes !).



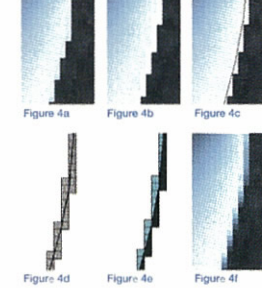
Le PowerDesk fait également son come-back dans une version entièrement modernisée et relookée.



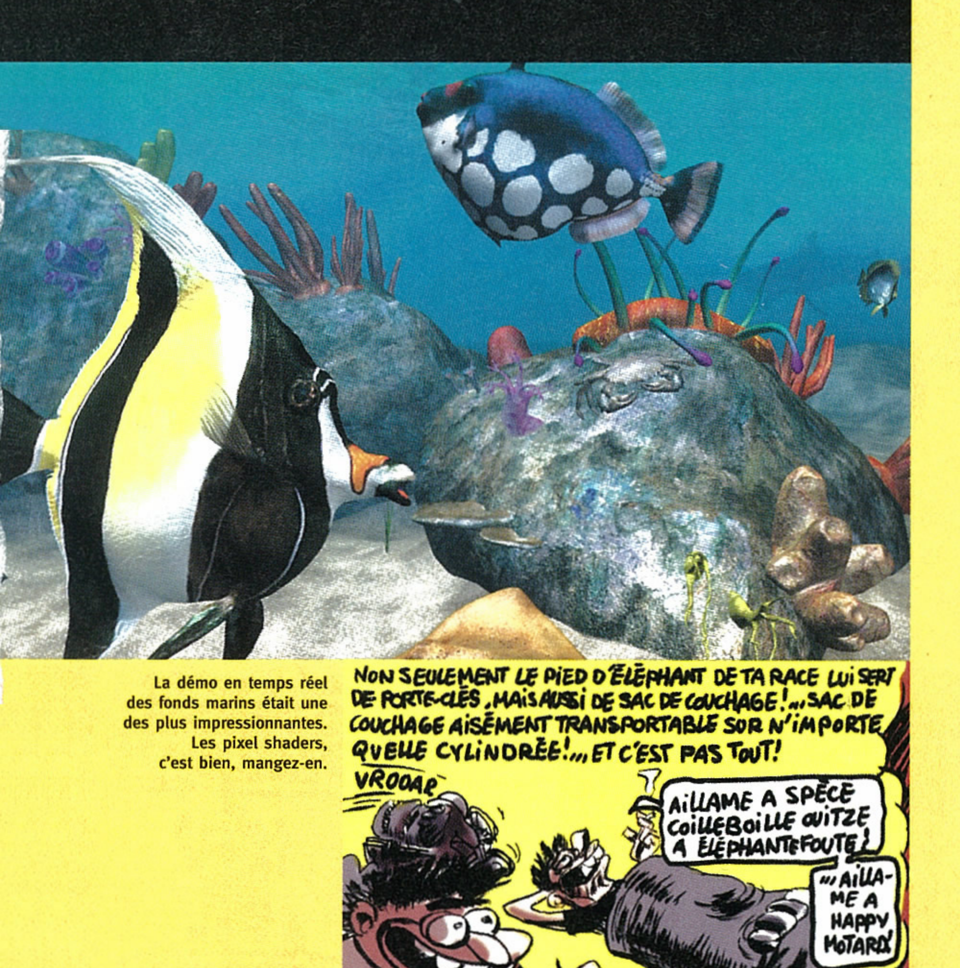


Le TripleHead, c'est un peu la classe ultime sur son bureau. Un confort de travail indéniable qui permet aussi de jouer dans des conditions jamais vues (Matrox appelle ça le Surround Gaming).





Sur l'image en noir et blanc tirée d'une scène de 3DMark2001, on voit que seulement une petite partie des pixels qui composent l'image doit être antialiasée (9850 pixels sur 307 200, soit 3,2 %). Les six autres images montrent les étapes de lissage de la corne du dragon.



La démo en temps réel des fonds marins était une des plus impressionnantes. Les pixel shaders, c'est bien, mangez-en.

le trilinéaire chez ATI ou Nvidia. Une fois que l'on s'habitue à jouer avec des textures toujours nettes, croyez-moi, on voit la différence.

La suite patron ! En six pages, j'ai eu à peine le temps de faire le tour des nouveautés qu'intègre le Parhelia-512. Même si certaines fonctions ne sont ici que survolées, vous avez déjà une idée du monstre qui arrive. Et dire que Matrox a failli ne produire que des modèles « chers », réservés aux professionnels... Le modèle d'entrée de gamme ne sera toutefois pas donné : comptez le même prix qu'une GeForce4 Ti4400 voire 4600. L'entrée de gamme à 229 euros n'est pas à l'ordre du jour chez Matrox. Quant à la disponibilité, si tout se passe bien, les premières boîtes arriveront chez votre revendeur adoré vers fin juin ou début juillet. Maintenant, reste à juger de la carte en utilisation réelle, et à la faire souffrir pour tester ce qu'elle a dans le ventre. Je suis plutôt confiant dans les affirmations de Matrox, et je doute qu'une mauvaise surprise se pointe. Il faut juste que je trouve un tour de magie pour récupérer les triples écrans LCD sur lesquels Matrox a montré la technologie du Surround Gaming (ndlr : pas mal le message subliminal...). 180° d'angle de vision sur Quake 3, ça donne un « léger » avantage...

Doc Caféine

MAIS KESKIDI ?

Et hop, voici le retour de la vengeance du lexique, qui sauve pour les articles un poil technique. Ce n'est pas de ma faute si la 3D, ça devient si complexe. La maison ne fournit pas les aspros.

Bande passante mémoire (memory bandwidth)
Désigne la vitesse de communication entre la mémoire graphique et son processeur dédié. C'est le goulot d'étranglement des performances des cartes graphiques actuellement.

Bump mapping
Technique permettant de simuler l'affichage d'une surface irrégulière comme le relief de la peau, des détails sur une roche, etc.

Fill Rate
Définit la vitesse à laquelle les pixels sont affichés à l'écran. Permet d'évaluer les capacités de traitement des pixels d'un processeur graphique. Généralement exprimé en millions de pixels par seconde (Mpixels/s).

Pixel
Unité de base (un point de couleur) d'une image à l'écran.

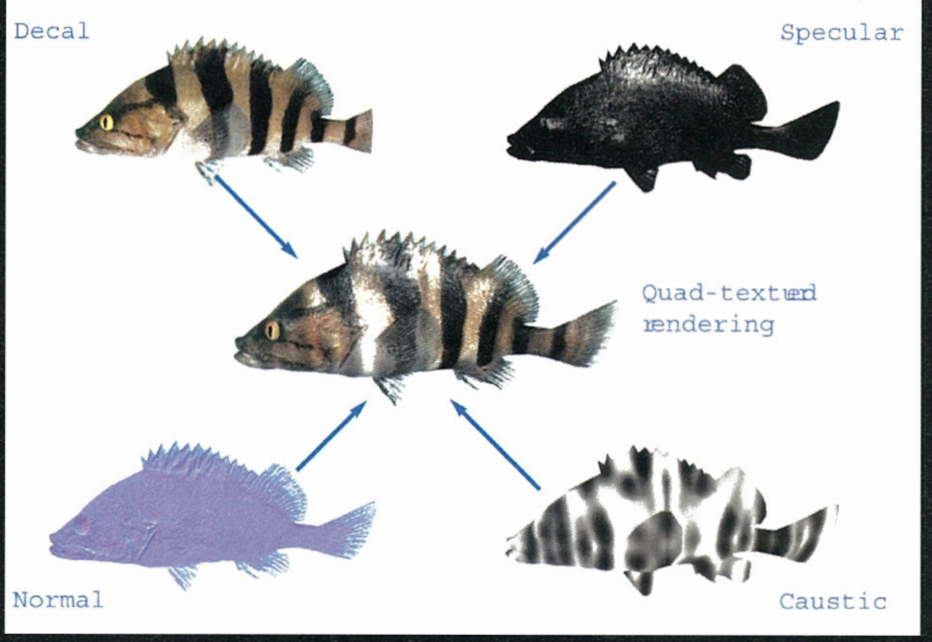
Pixel-pipeline
Suite d'opérations de blending effectuées successivement sur un pixel dans le but de déterminer sa couleur finale.

Pixel shader
Convertit les informations des coordonnées d'une texture en une couleur. Cela inclut les informations de transparence et de mélange entre plusieurs sources (blending).

Vertex (pluriel : vertices)
Définition d'un point 3D dans l'espace, pouvant contenir les informations d'illumination, de couleur, de fog (brouillard), de transparence et les coordonnées de mapping.

Vertex Shader
Sorte de « boîte magique » où rentrent les vertices. Certains de leurs attributs y sont modifiés en fonction des désirs du programmeur. Aucune création ou destruction de vertex ne peut avoir lieu à cette étape. Remplace le T&L sur le GF3.

Z-Buffer
Contient les informations de profondeur de chaque pixel permettant d'obtenir un affichage sans chevauchement de polygones.



Quatre textures pour donner un poisson (au centre) qu'on jurerait vivant. Évidemment, bêtement imprimé sur du papier, ça rend moins bien...

Photo de famille
GeForce4

Les GeForce4 Ti4400 et 4600 de Leadtek sont physiquement identiques. Leur « armure » de refroidissement est un appel du pied aux bidouilleurs.

Après quatre mois d'attente, la famille GeForce4 est au complet. La petite dernière, la GF4 Ti4200, sera certainement la star du clan. Abordable, performante, supportant les derniers effets 3D, elle a tout pour séduire les joueurs « normaux ». Tout le monde n'a pas les moyens de rouler en voiture de luxe. Une petite citadine compétitive, c'est bien aussi.



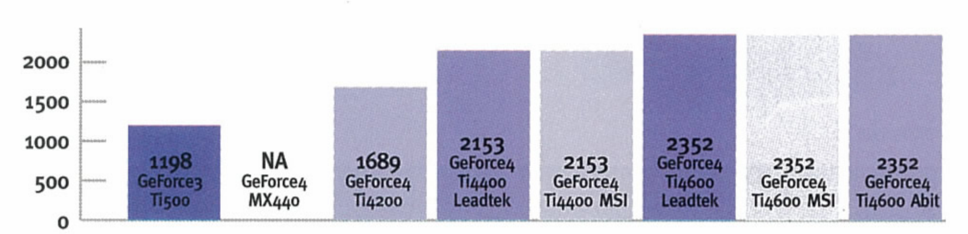
Abit a opté pour un dissipateur thermique « raisonnablement puissant ». Largement suffisant pour bricoler un peu...



CONFIGURATION DE TEST
AMD AthlonXP 2100+
Carte mère Abit KR7A-Raid
512 Mo de RAM DDR PC2100
Disque dur IBM 7200 trs/min 60 Go UDMA100
Windows XP Pro
DirectX 8.1
Drivers Nvidia 28.90
Quake 3 Arena 1.17
Drivers VIA 4.38

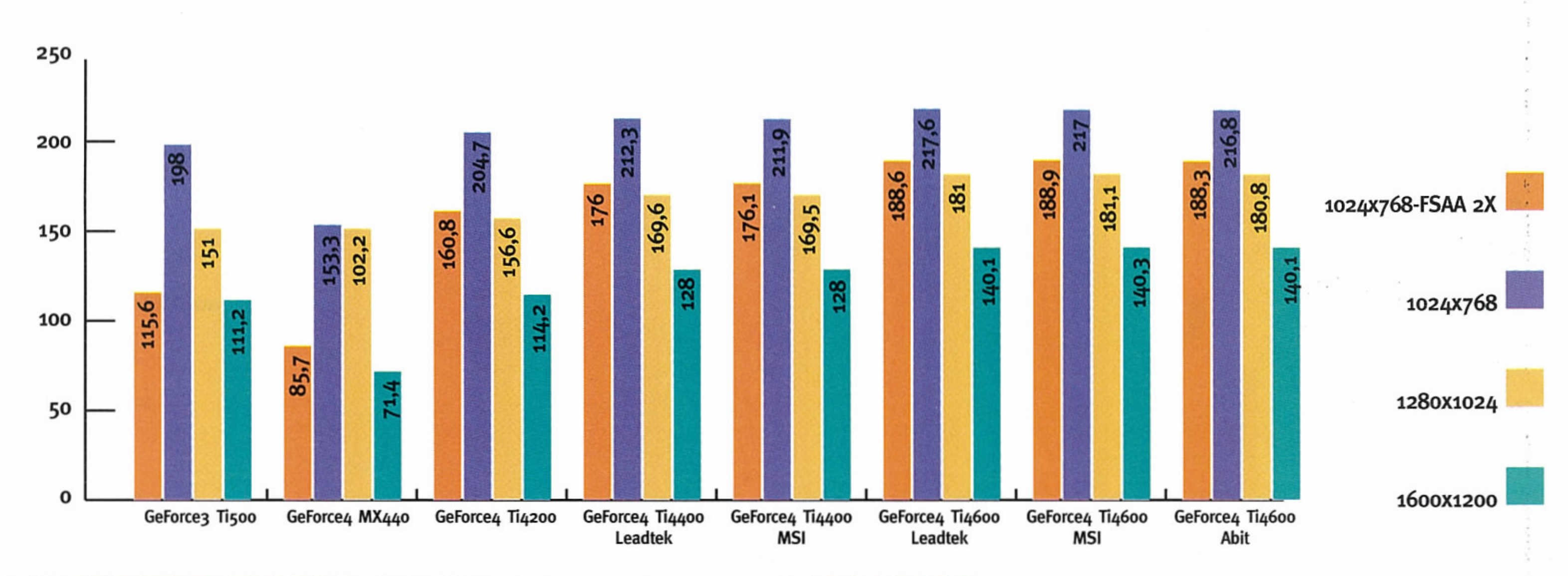
Si physiquement la GF4 Ti4200 est très différente de ses sœurs (moins longue, pas de RAM BGA, etc.), sa structure est en fait très proche. Le seul point qui diffère pour de bon, c'est sa fréquence de fonctionnement. Le GPU GeForce4 est cadencé à 250 MHz sur ce « petit » modèle alors qu'il atteint 300 MHz sur la Ti4600 et 275 MHz sur la Ti4400. La mémoire est aussi plus lente, avec 250 MHz (500 MHz DDR) au compteur, contre 325 MHz sur les Ti4600 et 275 MHz sur les Ti4400. La carte elle-même est également moins complexe à fabriquer, du fait d'un PCB 6 couches alors que les Ti4400 et Ti4600 nécessitent un PCB 8 couches, comme les futures cartes Matrox (voir la preview du Parhelia-512). Toutes ces modifications expliquent son prix très attractif, qui tournera rapidement autour de 230 euros, soit le prix d'une GF3 Ti200 il y a quelques semaines. Regardez les benchs... Oui, vous pouvez baver. Je casse le suspense tout de suite, mais la carte de l'été pour les budgets raisonnables, c'est elle, aucun doute.

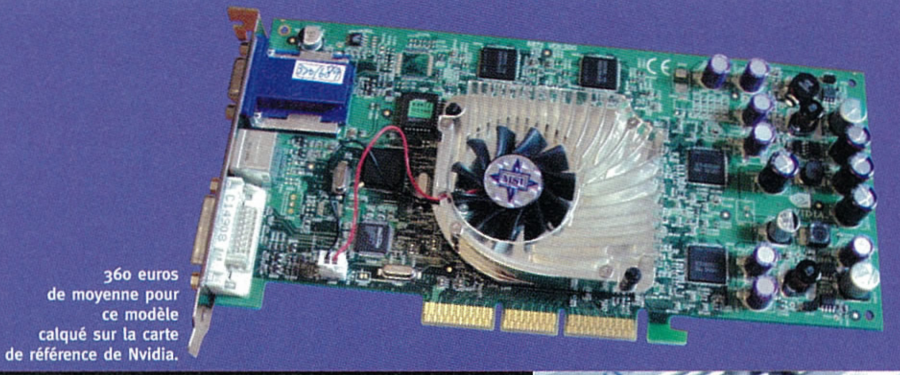
CODECREATURE BENCHMARK PRO



Avec ou sans crème ? J'ai testé ce mois-ci la GF4 Ti4200 de référence Nvidia. Équipée de 64 Mo de RAM, elle sera moins chère dans le commerce que sa fausse jumelle à 128 Mo. Cette dernière est cadencée à seulement 225 MHz pour la mémoire. Choisir entre les deux est assez simple pour le moment, la version 64 Mo étant un poil plus rapide dans tous les tests. Mais sur les gros jeux gourmands en textures, le frame rate de la version 128 Mo sera plus constant, surtout avec l'utilisation de l'antialiasing.
Les autres nouveaux modèles testés ici sont les G4Ti4400 et 4600 de MSI, les WinFast A250TD et A250Ultra TD de Leadtek, et enfin la Siluro GF4 Ti4600 d'Abit. Toutes équipées de 128 Mo de RAM DDR au format BGA. Les autres produits sont dans les benchs pour référence, afin de voir le gain de vitesse de plus près. Les packages de chaque constructeur sont classiques, MSI étant toujours devant grâce à une offre plus complète en termes de câbles et de jeux. On a toujours droit à un CD de démos mais aussi à No One Lives Forever, Aquanox et Sacrifice. En prime, les cartes MSI bénéficient de logiciels de montage vidéo et jouent à fond la carte « multimédia » avec leur fonction d'acquisition vidéo. Leadtek se contente de fournir Dronez et Gunlock (beurk) avec ses cartes, mais la clientèle ciblée n'est pas la même. Rien qu'à voir le dispositif de refroidissement, énorme il faut bien le dire, on se doute que les bidouilleurs sont directement visés par ces produits. Coque en métal enveloppant le GPU et la RAM (des deux côtés), deux ventilateurs, finitions chromées... On sent la carte de compétition. On l'entend aussi. Avoir deux ventilateurs

QUAKE 3 ARENA / HIGH QUALITY – DEMO001

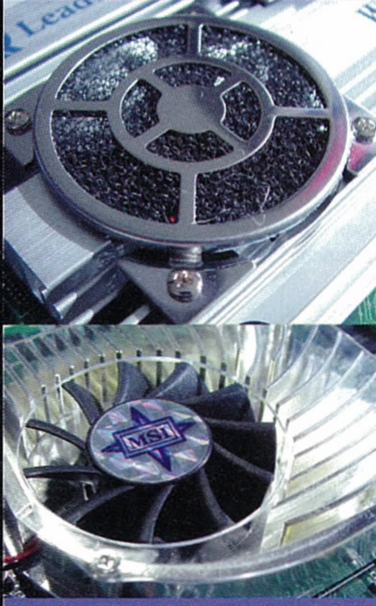



360 euros de moyenne pour ce modèle calqué sur la carte de référence de Nvidia.

influe fatalement sur les nuisances sonores, mais c'est le prix à payer pour les accros de tweaking. Du reste, l'overclocking se passe plutôt bien. Heureusement, c'est un peu le but. Cela dit, overclocker ce type de cartes me paraît débile pour le moment. Je ne fournirai du reste aucun chiffre capable de vous tenter. Moi, si j'en grille une, ce n'est pas très grave. Vous, en revanche...

Le modèle Abit n'utilise pas non plus le dissipateur de base Nvidia (visible sur les MSI) mais un système propriétaire. L'efficacité est un peu moindre que celui de Leadtek mais largement suffisante pour une utilisation un peu musclée. Le bundle de softs et de câbles est le plus léger du lot malheureusement, avec un manque cruel, comme pour toutes les autres : l'absence d'un convertisseur DVI/VGA. Pour brancher deux écrans VGA, vous devrez donc acquérir séparément ce petit objet qu'ATI fournit toujours en standard sur ses Radeon 8500. C'est mal de faire des économies de bouts de chandelles sur des produits pareils, messieurs les constructeurs, très très mal...

Le tiercé Maintenant que vous connaissez les chevaux, passons à la course. On voit que la GeForce4 MX est réellement larguée par ses consœurs et ça ne sera pas une surprise si vous avez lu mes tests précédents. O.K., elle a l'avantage du prix pour elle, rien à dire. Mais vu qu'elle ne gère aucun effet graphique moderne (pas de pixel ni vertex shaders en hardware), elle est de toute façon éliminée d'office. Non seulement les GeForce3 sont

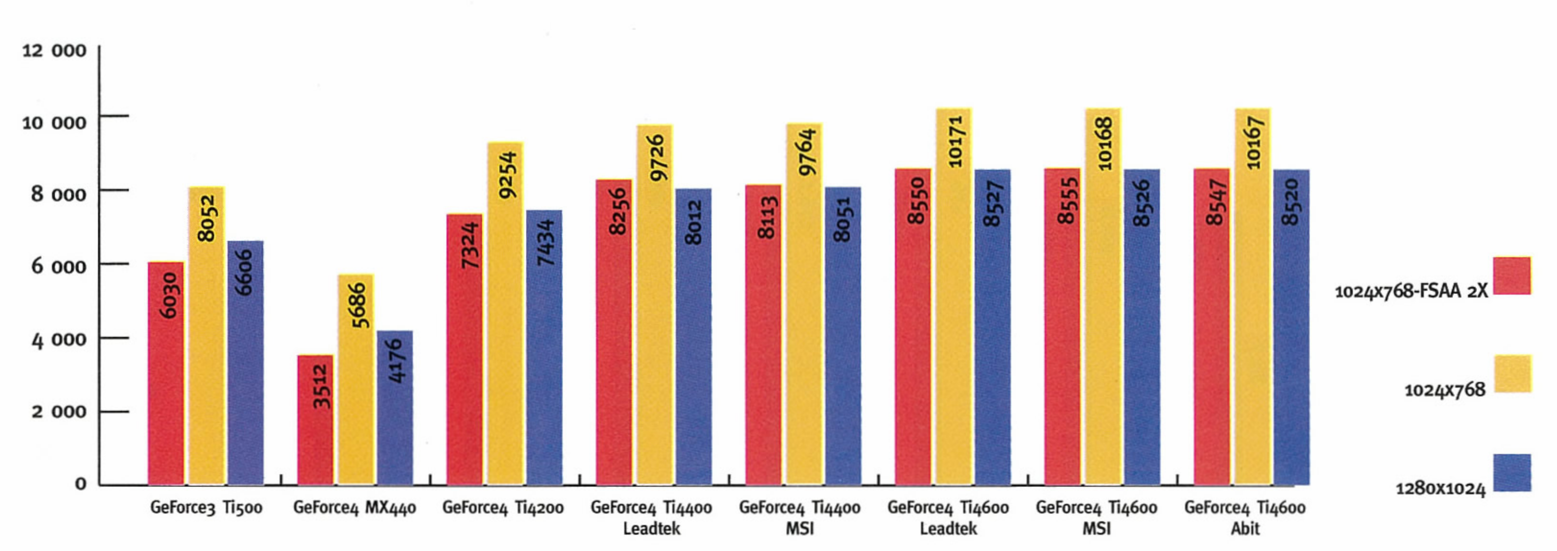

Leadtek pousse le vice jusqu'à utiliser un filtre sur ses ventilateurs pour empêcher la poussière de s'accumuler. MSI (en bas) se contente du modèle de référence de Nvidia.

LES PRIX DE LA RUE

Pour y voir plus clair, voici un récapitulatif des prix (tous TTC) des différents modèles présentés ici.

- **GeForce3 Ti500 :** environ 360 euros pour les moins chères. Aucun intérêt actuellement à ce prix.
- **GeForce4 MX440 :** environ 140 euros. Très abordables donc, mais elles sont déjà dépassées. À éviter.
- **GeForce4 Ti4200 64 Mo :** 230 à 240 euros. Le meilleur rapport qualité/prix du moment, sans problème.
- **Leadtek GeForce4 WinFast A250 TD :** environ 340 euros. C'est celle qui offre le plus de marge de progression en overclocking.
- **MSI G4Ti4400-VTD :** 360 euros de moyenne pour ce modèle calqué sur la carte de référence de Nvidia.
- **Abit Siluro GeForce4 Ti4600 :** 550 euros, va falloir commencer à réfléchir...
- **Leadtek GeForce4 WinFast A250 Ultra TD :** 520 euros, parfois moins. Ça fait cher les images/seconde supplémentaires.
- **MSI G4Ti4600-VTD :** 520 euros également en moyenne. Ça sera certainement le prix des cartes Matrox 128 Mo. Attendre est définitivement une idée à évaluer...

3DMARK2001 SE (32 BITS AVEC Z-BUFFER 24/32 BITS)

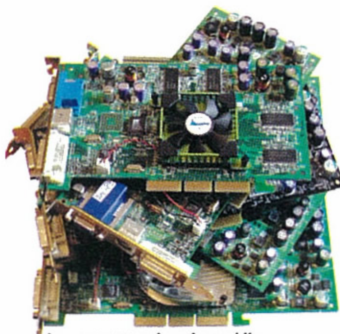








La RAM utilisée sur la GF4 Ti4200 64 Mo (ici le modèle de référence de Nvidia) n'est pas de dernière génération, comme sur les Ti4600 (à droite).



Je vous passe le prix au kilo, ça va vous agacer...

meilleures, mais elles sont aussi plus rapides. Même une GF3 Ti200 battrait cette GF4 MX440. La MX460 reste décevante et l'arrivée des Ti4200 règle le problème. Pour 250 euros environ (certainement bien moins dans peu de temps), ce modèle est tout simplement sans concurrence puisque aucun autre chip n'offre actuellement de telles performances pour ce prix. Radeon 8500 et GeForce3 Ti500 peuvent lutter jusqu'au moment de l'activation de l'antialiasing. Là, la différence de puissance apparait au grand jour.
Côté haut de gamme, il est clair que les produits basés sur les mêmes GPU (GeForce4 Ti4400 et Ti4600) sont équivalents. Du reste, le test CodeCreature prouve ici son intérêt : à chip égal, on retombe exactement sur les mêmes scores. Vu la gourmandise de ce bench, je pense que c'est un bon indicateur. La GF4 MX ne supportant pas les pixel shaders, elle ne passe même pas l'épreuve. Si les scores bougent de quelques points sur les autres benchs, l'idée est là : toutes ces cartes se tiennent dans un mouchoir de poche et ce n'est pas avec leurs puissances que vous pourrez choisir.

Grattage de tête

Il faudra donc tenir compte du bundle de logiciels livrés et du prix de la bête. Pensez aussi au SAV. Au moindre pépin, c'est quand même pratique d'avoir opté pour une marque qui dispose d'un bon service après-vente dans l'Hexagone. Côté modèles, le choix est assez rapide puisque pour les joueurs qui ne viennent pas d'hériter d'une mine de diamants, la GF4 Ti4200 est imbattable. Surtout que côté overclocking, le potentiel est élevé. Sans vouloir vous pousser au crime, sachez que j'ai pu atteindre des performances dépassant celles d'une Ti4400 avec mon modèle de référence. A priori, les constructeurs qui ont fait leur réputation sur ce genre de « bonus caché » devraient soigner leurs bébés. Leadtek est un spécialiste de ce sport, ce qui rend leur 4400 attractive. Son dissipateur thermique permet d'approcher ou d'atteindre le niveau d'une Ti4600 sans trop se ruiner. Cela dit, une Ti4400 est largement suffisante pour le moment, inutile de se fatiguer à l'overclocker en déballant votre nouveau jouet.
Ceux qui veulent investir plus d'argent sont de toute façon devant un choix autrement plus épineux. Si les Ti4400 et 4600 sont intéressantes, vous savez ce que va sortir Matrox dès début juillet, voire fin juin. Je pense que si votre carte actuelle n'a pas rendu l'âme, il est urgent d'attendre. Les possesseurs de GeForce3, même Ti200, peuvent dormir tranquille. Malgré la différence de puissance, il n'existe aucun jeu pour le moment qui mette à genoux leur carte pour de bon et ça ne sera pas le cas avant plusieurs mois. Il sera alors temps de se préparer pour le combat de fin d'année : 3D Labs P10 vs R300 ATI vs NV30 Nvidia vs Parhelia Matrox. Fini les duels, on passe au catch à quatre. Sans oublier deux invités qui ont tout à prouver : SiS avec son Xabre et Imagination Tech avec un hypothétique Kyro III. Ça nous rappelle que Nvidia n'est pas indétrônable, loin de là. 3dfx l'a prouvé avant, personne ne possède le marché des cartes graphiques. Au mieux, on peut le louer quelques temps avant de se faire jeter par un nouveau venu. La vie est sans pitié.


ABIT
Your Reliable Partner
www.abit-france.com
LA PASSION DU FOOT ?
Football Fever
Nous l'avons aussi.
Le temps est précieux, surtout durant la Coupe Du Monde. Chez ABIT, nous avons toujours essayer de faire les meilleures cartes mères.
Après tout, une carte mère alliant puissance et stabilité vous laissera plus de temps poùr suivre vos matchs de foot.
BD7II
IT7
MAX
Series
AT7
MAX
Series
ABIT

top HARD

Les deux bonnes nouvelles du mois, ce sont les 80 Go IBM à moins de 160 euros chez certains revendeurs (baisse de 70 euros en trois mois, respect) et l'arrivée des GeForce4 Ti4200 dans les magasins. Cette fois, c'est vrai de vrai, j'vous l'jure, promis, juré, craché. Nan, pas craché, c'est trop vulgaire. Autre truc à vérifier quand vous ferez vos courses, les prix des CPU AMD qui devraient descendre de manière impressionnante fin mai. Je n'ai pas de confirmation pour le moment, mais on parle de – 47 % sur l'Athlon XP 2100+ !

Doc Caféine

La carte mère

Deuxième mois 100 % Abit, ça va jaser, tant pis. La KR7A-133 est excellente et peu chère, l'AT7 est le top côté fonctionnalités et la NV7-133R est une des meilleures utilisations du chipset de Nvidia. Ceux qui veulent à tout prix du Intel doivent jeter un œil sur la BD7-Raid (toujours chez Abit) ou sur la SD7-533 testée ce mois-ci.

Config 1 : Abit KR7A-133 (VIA KT266A/socket A), environ 135 euros TTC

Config 2 : Abit KR7A-133 (VIA KT266A/socket A), environ 135 euros TTC

Config 3 : Abit AT7 (VIA KT333/socket A), environ 215 euros TTC ou Abit NV7-133R (nForce 415D/Socket A), environ 190 euros

Le processeur

AMD reste leader côté petits prix, pas de surprise donc. Impossible de résister aux tentations de l'upgrade, si l'idée vous trottait déjà dans la tête. L'Athlon XP 1800+ a un prix toujours spectaculairement bas et reste sans problème le meilleur rapport puissance/prix du moment. Pour les plus fauchés, notez qu'un Duron 900 coûte maintenant moins de 60 euros ! Chez Intel, les P4 1,6A GHz et 1,8A GHz (socket 478) sont des bons choix avec des prix respectifs d'environ 190 et 265 euros TTC.

Config 1 : AMD Athlon XP 1700+ (1,47 GHz), environ 135 euros TTC

Config 2 : AMD Athlon XP 1800+ (1,53 GHz), environ 150 euros TTC

Config 3 : AMD Athlon XP 2000+ (1,66 GHz), environ 250 euros TTC

La RAM

Les prix de la RAM DDR sont repartis à la baisse. Ça ne va durer qu'un temps. Mais avec une glissade d'environ 20 euros sur la barrette de 256 Mo, c'est peut-être le moment de faire le plein, non ? Préférez toujours de la mémoire de marque avec des spécifications clairement indiquées. Il vaut parfois mieux dépenser un peu plus pour ne pas voir son PC planter bêtement, voire ne pas démarrer du tout.

Config 1 et 2 : 256 Mo de DDR-SDRAM PC2100, environ 70 euros TTC

Config 3 : 256 Mo de DDR-SDRAM PC2700, environ 100 euros TTC

La carte vidéo

Nous y sommes enfin. Comme le confirme les tests de ce mois-ci, la GeForce4 Ti4200 remporte haut la main le titre de meilleur rapport qualité/prix du moment. Et a priori, cela va durer, si on regarde ce que va sortir la concurrence (à savoir rien, ou alors du haut de gamme). De quoi exploiter enfin vos jeux avec l'antialiasing 4X sans pleurer. La Ti4400 reste un bon choix pour les plus fortunés. La Ti4600 est réellement trop chère à mon goût vu la différence de performances, mais si vous ne savez pas quoi faire de vos brouzoufs...

Config 1 : GeForce4 Ti4200 64 Mo, environ 250 euros TTC

Config 2 : GeForce4 Ti4200 64 Mo, environ 250 euros TTC

Config 3 : GeForce4 Ti4400 128 Mo, environ 350 euros TTC

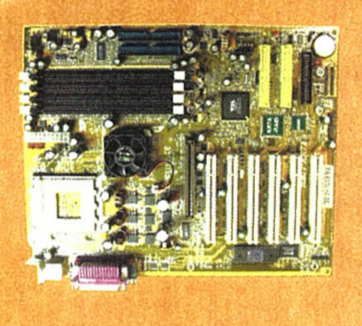
La carte son

Les cartes Philips sont toujours, à mon sens, les meilleures d'un point de vue qualité sonore. L'Acoustic Edge est assez chère en version boîte (autour de 110 euros maintenant), mais on commence à trouver des versions OEM pour environ 85 euros. Cela dit, le Top Hard cartes son reste axé sur des produits plus facilement disponibles, avec par exemple l'Audigy Player dont le rapport qualité/prix est très intéressant. À noter également, le prix ultra-attractif de la Live Player 5.1 !

Config 1 : Hercules Fortissimo II (environ 50 euros) ou SoundBlaster Live! Player 5.1, environ 40 euros TTC

Config 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 85 euros TTC

Config 3 : Hercules Game Theater XP, environ 170 euros TTC/SoundBlaster Audigy Platinum, environ 240 euros TTC



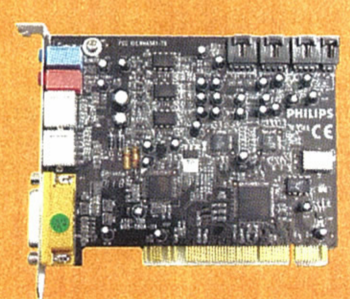
Le lecteur de DVD/CD-Rom

Élément indispensable du PC, le lecteur de CD ou de DVD ne revient pas très cher. Le choix d'un lecteur de DVD permet d'être certain de lire tous les formats disponibles actuellement. Sans parler des hors séries Joystick DVD. Ouais, je fais de la pub si je veux.

Config 1 : Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 45 euros TTC

Config 2 : Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 45 euros TTC

Config 3 : Lecteur de DVD IDE (16X/40X), environ 75 euros TTC



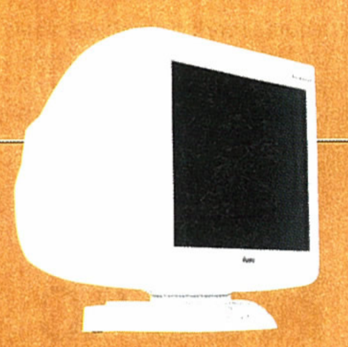
Le disque dur

Autre élément très important d'un PC de bonne qualité, les disques durs sont maintenant généralement tous de bonne facture. Les prix continuent de chuter et, pour le moment, les IBM 120 GXP me semblent être les meilleurs. Ils sont silencieux, a priori fiables (seul le temps nous le dira) et rapides. De plus IBM fournit une panoplie de logiciels très complète pour, par exemple, descendre encore le niveau de bruit (et ce, sans massacrer les perfs).

Config 1 : IBM 120GXP 40 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 105 euros TTC

Config 2 : IBM 120GXP 40 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 105 euros TTC

Config 3 : IBM 120GXP 80 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 160 euros TTC





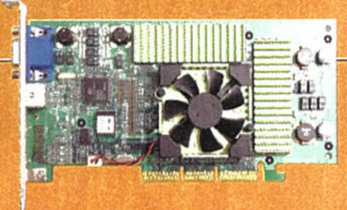
Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90 ou V92. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 2 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 3 : Modem externe 56K, environ 70 euros TTC



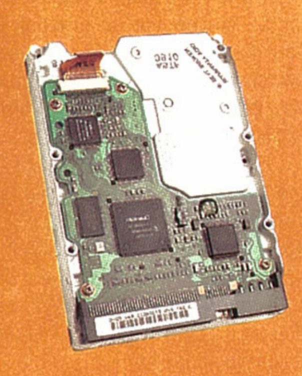


La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN-party du week-end. Un réseau avec un Hub et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes est dans ce cas le meilleur choix.

- Hub 8 ports RJ-45 10/100 Mo NetGear DS108FR : environ 120 euros TTC

- Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100 : environ 25 euros TTC





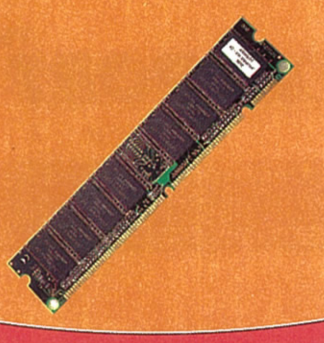
Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois ! Du coup, il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément-clé du PC. Actuellement, la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces pour profiter des performances des nouvelles cartes graphiques qui gèrent facilement les hautes résolutions.

Config 1 : 17 pouces Iiyama HM703UT (Vision Master 413), environ 350 euros TTC

Config 2 : 19 pouces Iiyama MA901U (Vision Master 452), environ 500 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 920, environ 530 euros TTC

Config 3 : 22 pouces Iiyama HA202DT (Vision Master 512), environ 950 euros TTC





REGARDER DANS LES BOOKMARKS DE QUELQU'UN, C'EST COMME DE FOUILLER DANS SON PANIER À SOUS-VÊTEMENTS OU DANS LE TIROIR DE SA TABLE DE NUIT : C'EST TOTALEMENT IMPUDIQUE. ALORS LES VOILÀ NOS PETITS SECRETS, NOS AFFAIRES SALES, NOS SLIPS PRÉFÉRÉS... LES BOOKMARKS DE LA RÉDAC !

BoOKMaRkS dE La RédAc





IVAN LE FOU

www.joystick.fr
Je comprends pas pourquoi mais mon butineur Internet s'obstine à s'ouvrir systématiquement sur ce site. C'est complètement nul, y a qu'une seule page et un dessin même pas drôle.

http://us.imdb.com
La page totalement indispensable du site américain totalement indispensable pour vérifier si oui ou non Benicio Del Toro a joué un méchant dans un « James Bond ».

BOB ARCTOR

www.conspiracyplanet.com
Les complots m'entourent. Principalement au sein de la rédac de Joystick. Du coup, pour être au courant des dernières infos hebdomadaires sur ce qui se trame contre moi, je vais régulièrement sur ce site.

www.darkhorizons.com
L'exception française, c'est d'arriver à faire des films exceptionnellement chiants. Après en avoir maté un, rien de tel qu'un gros bol d'air frais sur Dark Horizons qui centralise toutes les infos sur les films américains de science-fiction, d'horreur ou fantastiques à sortir dans les prochaines années.



ACKBOO

www.langocha.com
J'ai rencontré Maître Yash Paramjit à Bombay en 1972, c'était alors un jeune fakir charismatique et plein d'ambition qui voulait conquérir le monde. Trente ans plus tard, son pari est réussi : star de la haute technologie, multimilliardaire en roupies, il trône désormais au sommet de la Planète Internet. Bravo Maître Yash Paramjit.

bingirl.free.fr
J'ai 23 ans, j'habite la banlieue parisienne, j'ai une formation Bac + 3, je suis non fumeur, sportif, j'aime les sports de glisse, la poésie et les soirées cocooning, voudrais-tu m'épouser Bingirl ? Moi et tous mes amis du club informatique « Le Curseur Fureteur » avons tellement besoin de tendresse.



MONSIEUR POMME DE TERRE

www.allocine.fr
Dans la même veine que Télérama, l'incontournable site d'Allo Ciné. Films, séances, critiques, réservations. Eux aussi proposent une version PDA de leur site avec AvantGo. Le carton d'Allo Ciné est pleinement mérité, et je ne leur en veux même pas que leur chaîne télé soit une vraie merde.

images.google.fr
Quand l'ennui se fait épais et que je n'arrive tout de même pas à décoller de mon PC, j'ouvre mon browser dont la page d'accueil est évidemment Google. Je clique sur l'onglet « Image » et je tape un prénom féminin. Tiens, ça va être « Nathalie » ce soir. Et voilà... des centaines de Nathalie s'affichent. Adieu dépression. Place au rire.



KIKA



www.gamasutra.com
Un site sur les professionnels du jeu vidéo : on y trouve de très intéressants post mortem sur le développement de nombreux jeux vidéo ainsi que des dossiers qui portent aussi bien sur l'Intelligence Artificielle que sur la création d'un moteur.

www.rpgplanet.com
Mon site préféré pour me tenir au courant de tout ce qui se fait dans le monde des jeux de rôle. On y découvre les RPG solo ainsi que les MMORPG. C'est un excellent indicateur pour tout ce qui est ouverture de bêta-test.

CAPTAIN TA RACE

www.pokerstars.com
Un des sites sur lesquels je m'éclate le plus est sans aucun doute pokerstars.com. Ce site est exclusivement dédié au poker ouvert et présente de multiples avantages. C'est trop surpuissant.



GANA

www.i4u.com
Casque et moi on se tire la bourre sur le matos... J'achète un téléphone qui fait MP3, il s'achète un téléphone avec écran couleur. J'achète un 21", il se prend un écran plat, je me prends une souris optique, il se prend la même mais sans fil... On appelle ça la course à la surpuissance.



www.dvdrama.net
Une fois qu'on a plongé dans la course à la surpuissance et que son salon ressemble à une salle de cinéma, il faut pouvoir assurer derrière. Du coup, avant d'acheter des films, je me fais plaisir en surfant sur DVDRAMA. Un peu comme quand j'allais à la Fnac, sauf que maintenant, je bouge pas de chez moi et je suis en slip.

dvdimport.com
Donc là, j'ai bien regardé les nouveautés, et je vais pouvoir passer ma commande sur DVDImport, mon site préféré pour acheter des DVD Zone 1. Un petit conseil, pour que ce soit rentable (niveau frais de port et niveau douane), commandez-les plutôt par 4.








L'Heure approche...
Soyez prêt.
Shadowbane
Forgez le Destin, et écrivez l'Histoire.
Alliez-vous aux plus forts, ou devenez si puissant vous-même que les autres vous suivront ! Venez découvrir le monde fantastique de Shadowbane, à une époque fabuleuse où l'on couronne les Rois et où naissent les Légendes...
Shadowbane - une Epopée. Votre vie - un Destin.
http://shadowbane.swing-games.de
SWING!
ENTERT@INMENT Media AG
Wolfpack Studios
Le jeu online et multi-joueur ultime, disponible pour PC et Mac à partir de mai 2002



NOUS NOUS SOMMES BIEN ÉCLATÉS SUR JEDI OUTCAST EN RÉSEAU. POUVOIRS DE LA FORCE ET DUELS AU SABRE LASER : IL N'EN FALLAIT PAS PLUS POUR QUE NOUS LUI CONSACRIONS QUELQUES PAGES CE MOIS-CI. AU PROGRAMME AUSSI, LE SYMPATHIQUE GHOST RECON ET UN PETIT DÉTOUR PAR L'INDÉTRÔNABLE COUNTER-SRIKE À L'OCCASION DE LA 1.4. ET SINON, VOUS ÇA VA ?

lancelot@joystick.fr

La SEcOnDe anarchiE

L'un de nos jeux préférés, Anarchy Online, va se voir doté, lui aussi, d'une grosse extension prévue pour le dernier trimestre 2002. Elle contient tout ce à quoi l'on peut s'attendre : des nouvelles régions de la planète à explorer, de nouvelles espèces (il y en a trois principales dans le jeu de base), une nouvelle profession de nature inconnue et des armures et objets de meilleure qualité pour les gars qui plafonnent déjà à haut niveau. Comme si ça ne suffisait pas, on trouvera de meilleurs graphismes, alors que pour le moment, ce jeu est de loin le mieux foutu de tous les MMORPG dans ce domaine. Pour ceux qui veulent sauter le pas avant l'add-on, sachez qu'une édition spéciale d'AO est vendue online pour 20 dollars. Elle comprendra une version PDF du roman « Prophet Withoud Honor » dont je vous causais le mois dernier, les épisodes animés, les musiques et plein de croquis préparatoires ainsi qu'une carte du monde de bonne taille.

NeT NEwS

Deux fois plus de monde

La grosse news du mois, c'est bien Everquest II qui vient enfin d'être annoncé par Sony Online Entertainment. Au menu des nouveautés, plein de choses totalement affolantes. Parmi celles-ci, bien évidemment, figure en première place un nouveau moteur 3D dont les caractéristiques sont pour le moment très floues. On sait juste qu'il fera du pixel lightning et du mapping environnemental. Mais ce qui me paraît tout aussi intéressant, c'est la possibilité qu'auront enfin les joueurs d'avoir leurs propres maisons ou même leurs navires, pour ceux qui, comme moi, sont fanas de matelots. Autre caractéristique alléchante, l'apparition de nouvelles classes de personnages (appelées pudiquement « Non-confrontationnelles »), comme les marchands, qui permettront de faire évoluer le personnage au fil des niveaux sans avoir trop à combattre. Dans le même ordre d'idées, les sorts, les compétences et les combats devraient voir leurs principes changer assez radicalement, tout comme les quêtes.
Le jeu se déroulera dans le même monde mais à l'Age of Destiny, c'est-à-dire dans le futur de la période actuelle. Quand ? Hiver 2003.

TribES sE portE BieN



À force de se répéter : « Dynamix est mort, Tribes 2 est voué à crever », GagageGames, qui a pris la suite du studio de Sierra sur le développement de ce titre, a voulu nous prouver le contraire. Ainsi, la première grosse update pour Tribes 2 débarquera sur nos PC cet été. En vérité, elle n'ajoute pas beaucoup de possibilités ou d'options à part un éditeur, que l'on annonce comme très puissant, pour bidouiller le jeu. Il y aura des corrections de bugs et surtout l'augmentation du frame rate, un poil à la traîne.



JOuE le moNdE

L'excellent Civilization III va bientôt connaître, comme tous ses amis semble-t-il, les joies de l'extension. Celle-ci est nommée Play the World, en toute simplicité. Elle comprendra le support multijoueur tant attendu, huit nouveaux peuples et leaders, une nouvelle carte et des terrains. On y jouera en réseau à toutes les sauces : LAN, Internet, play by email, hotseat, pots de yaourt. On trouvera des jeux simultanés, ou en tour par tour, au sein de mods comme le capture the flag, l'élimination (une spécialité espagnole qui rapporte beaucoup de points comme avec les Amérindiens) ou le régicide, un truc bien de chez nous. Côté unités, on découvrira les avant-postes, les tours radar et de nouvelles options comme le bombardement automatique ou un meilleur empilement d'unités.

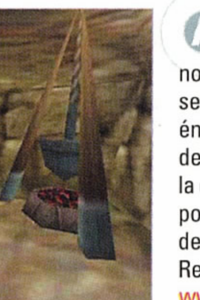
CenTre De forMatiOn

Vous êtes-vous jamais demandé pourquoi votre voisin de palier participait au bêta-test de Warcraft et pas vous ? Pourquoi votre pire ennemi passait ses nuits sur Ultima Online alors que vous en étiez toujours à apprendre les règles du taquin ? C'est simple et ça tient en un seul mot : le bol de cocu. Oui, c'est vraiment ça, eh oui, ça fait quatre mots. Maintenant, il faut mettre en œuvre des tactiques de Sioux pour arriver à quelque chose avec ces développeurs qui sélectionnent de plus en plus soigneusement les participants à leurs bêta-tests, prenant en priorité les Américains plutôt que d'expédier leurs CD chez d'éventuels testeurs taiwanais.
La chose se résoudra peut-être avec www.betatests.net/, un site consacré à ce dont vous vous doutez (ndlr : le sexe). Donc, on s'inscrit, et on prie. Si on pouvait penser, au premier abord, que c'était un site de fans pas trop sérieux, sachez que le recrutement pour l'open bêta de Neverwinter passera par là. Ah, je vous entends moins rigoler, là...

L'INterNeT dEs jOueurS

Un réseau de jeu monté par IBM ? La nouvelle a de quoi surprendre tant on s'imagine les employés de cette boîte conformes à l'image stéréotypée des gros cadres arborant d'immondes cravates à impression fougères. C'est pourtant vrai, et ils ont l'ambition (eux et la start-up Butterfly.net) de créer un réseau global pour les jeux vidéo capable de supporter plus... d'un million de joueurs. L'idée générale, c'est de louer ces structures aux éditeurs qui ne sont pas capables de faire un truc par eux-mêmes. Selon toute vraisemblance, les techniques utilisées s'apparentent à celles du réseau distribué qui profite de toutes les bécanes branchées pour diviser le travail. On vous tiendra au courant avant qu'il n'y ait un million de joueurs sur la même map de Quake.

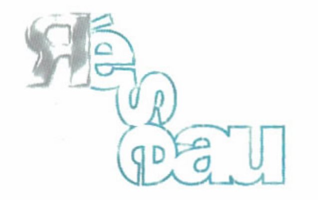
Asheron's CaLL : enFiN la DéMo



Anarchy Online, malgré de gros cafouillages à ses débuts, a réussi à bien se rattraper, notamment grâce au jeu téléchargeable et aux sept jours d'essai gratuits qui ont amené énormément de monde, dont les grands déçus des premières heures. Turbine vient de lancer la démo (110 mégas) d'Asheron's Call que l'on pourra parcourir gratos pendant trente jours, de quoi se rendre compte de la qualité du produit. Rendez-vous sur : www.microsoft.com/games/pc/acdownload.asp.

Sony Entertainment se pAye un artiste

Chez Sony Entertainment, on ne se refuse rien puisqu'on vient de s'adjoindre les services de Keith Parkinson, un graphiste très connu dans le petit monde des jeux de rôle. Il est notamment l'auteur des couvertures de la série des Dragonlance pour Donjon et Dragons mais aussi de la boîte d'Everquest. Le site du monsieur est au www.keithparkinson.com.



GHOST RECON EN MULTIJOUEUR, ON S'EST DIT QUE ÇA ALLAIT ÊTRE DU GÂTEAU. NOUS NOUS ATTENDIONS À QUELQUE CHOSE QUI RESSEMBLE VAGUEMENT À COUNTER-STRIKE, COMME 90 % DES TITRES QUI SORTENT ACTUELLEMENT... BAH, PAS DU TOUT. C'EST DIFFÉRENT, C'EST PLUS LENT, C'EST PLUS STRESSANT, ET SURTOUT, C'EST NETTEMENT PLUS DIFFICILE QUAND ON DÉBUTE.

Ghost Recon

Bon, c'est pas pour faire le prétentieux hein, mais j'estime que je me débrouille plutôt pas mal lorsqu'il s'agit de jouer à un shoot 3D en réseau. J'ai dû passer le tiers de ces cinq dernières années sur Counter-Strike, Half-Life, Jedi Knight, Quake 3, Urban Terror, Wolfenstein et j'en oublie, alors forcément, je me sens plutôt à l'aise. Je n'étais donc pas trop stressé à l'idée de m'envoyer quelques dizaines d'heures de Ghost Recon, pour vous en parler dans cette rubrique Réseau. Genre relax, le vieux briscard blasé que plus rien n'impressionne. Après avoir patché le jeu et son add-on dans tous les sens, je lance mon fidèle All Seeing Eye pour trouver quelques serveurs et hop !, me voilà sur une machine allemande avec un ping correct. Le niveau, c'est « Embassy », une carte qu'on se tape déjà sur la campagne solo (cinquième mission, je crois). Je pars donc confiant en compagnie de la dizaine de joueurs qui me servent de coéquipiers – évidemment, tous les combats se font par équipe. Je vois mes camarades ramper comme des lâches, avancer centimètre par centimètre, mais moi, je ne suis pas comme ça, j'avance bille en tête, je fonce, je suis un fou furieux de la mitraillette, je n'ai peur de pers... « bonk ». Hein ? Bonk ? C'est quoi ce « bonk » ? Et pourquoi est-ce que je suis couché par terre, me vidant de mon sang ? Ça doit être une balle perdue, ou un bug… Je me remets en selle pour le round suivant, et là, même scénario : même pas le temps de voir le premier soldat ennemi, que je reçois déjà une balle. Donc ce n'est pas un bug, c'est bien moi qui suis une grosse tanche et qui n'ai rien compris au gameplay de ce jeu.





Les cartes dédiées au multi sont assez nombreuses, très grandes et très variées. On peut aussi jouer sur tous les niveaux qui servent à la campagne solo.



PRÉVOIR UN TEMPS d'adaptation

Je vous le dis tout de suite, les trois premières heures de jeu sont, pour un débutant, un cauchemar. On passe son temps à crever comme une merde sans même savoir d'où vient le tir, c'est très frustrant. Et puis, petit à petit, on commence à piger en regardant faire ses coéquipiers. Ghost Recon est un jeu dans lequel il faut être patient, prudent, précis, et surtout avoir des nerfs d'acier pour ne pas paniquer quand on se retrouve sous le feu d'un adversaire invisible. Ça ressemble à Rogue Spear évidemment, mais avec cette énorme différence que les combats se font à longue distance, que les ennemis sur lesquels on tire font rarement plus de dix pixels de haut. Pas question de traverser la carte en sautant comme en taré. Il faut être lent, bien observer le terrain, ne jamais s'arrêter à découvert, surveiller la progression de ses équipiers… Il y a un côté simulation qui change agréablement des mods qu'on voit défiler depuis deux ans et qui ne font jamais que reprendre le gameplay de Counter-Strike en modifiant deux ou trois détails. Bref, après quelques petits problèmes de démarrage (plantages incessants, moteur réseau boiteux) désormais réglés par les patches, Ghost Recon nous offre des parties multijoueur tout à fait dignes de ce que les fans du style Red Storm pouvaient attendre.

ackboo



Ghost Recon, le seul jeu réseau où l'on passe plus de temps couché que debout.



S'arrêter sans se mettre à couvert, c'est aimer prendre des coups...

GUIDE DE sURVie

1. Avancer très prudemment

La base de ce jeu, c'est de ne pas foncer vers l'ennemi tête baissée. À part dans les premières secondes où vous pouvez rusher en courant pour atteindre une position favorable si vous connaissez bien le niveau, il faut être vraiment très prudent. Une bonne méthode consiste à avancer de 5 m en courant en position accroupie, puis à se coucher au sol et scanner lentement le terrain. On recommence la manœuvre jusqu'à être au contact de l'ennemi. Pensez toujours à être accroupi ou à ramper, cela vous rendra beaucoup plus « petit » dans le viseur de l'ennemi, donc plus difficile à atteindre.

2. Rester groupé

Ghost Recon est un jeu d'équipe, et l'expérience vous montrera vite que jouer le sniper solitaire n'est pas une idée brillante. Essayez toujours d'être entouré de coéquipiers qui pourront vous fournir un tir de couverture en cas de pépin. Si vous êtes avec un pote avec un Gamevoice, c'est encore mieux.

3. Le choix des armes

Le fusil de snipe n'est pas super-efficace. J'ai rarement vu des snipers faire des gros scores, même ceux avec des pings excellents. Les armes classiques genre M4, M16, OICW ou SA80 semblent généralement les plus efficaces, utilisées bien sûr en mode Zoom et en Single Shot pour plus de précision. Ne négligez pas non plus le rôle des grenades et autres roquettes. Avec un peu d'entraînement, on peut se servir du lance-grenades du M16 pour éliminer en un coup des grappes de soldats ennemis à 50 m, ou bien faire du tir d'artillerie en arrosant au hasard certaines zones qu'on sait fréquentées par l'ennemi.

4. Sous le feu

Quand on vous tire dessus, ne paniquez pas. Première priorité, se mettre à couvert et se plaquer au sol. Seconde priorité, localisez le tireur. Là, soit vous avez de la chance en voyant le flash qui sort du canon de votre ennemi, soit vous scannez le terrain en vous aidant de l'indicateur de menace (le radar en bas de l'écran) pour trouver la direction approximative des tirs.

5. S'habituer au vert

Les lunettes de vision nocturne sont indispensables pour toutes les missions. Lorsqu'elles se déroulent de nuit, c'est évident, mais pour le jour, c'est aussi bien pratique : elles permettent de repérer plus facilement un bonhomme planqué dans un buisson. Abusez-en.

6. Utiliser la carte

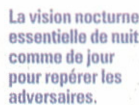
Si jamais le serveur n'autorise pas l'identification rapide des amis ou des ennemis (Options/Gameplay puis IFF sur « Name » pour l'activer), le meilleur moyen d'éviter de tirer sur des potes est d'enfoncer la touche SHIFT qui fera apparaître la carte avec la position de vos coéquipiers. La carte se révèle aussi utile lorsque des bonnes âmes pensent à placer des senseurs aux endroits stratégiques.
C'est aussi le meilleur moyen pour mémoriser rapidement la configuration d'une map.

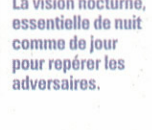
7. Utiliser le « Lean »

Les touches pour se pencher à droite et à gauche sont, pour une fois, loin d'être inutiles.
La meilleure position de tir dans ce jeu, c'est de se trouver couché au sol, à l'abri d'un arbre ou d'un mur, et de ne faire dépasser que le bout du fusil en se penchant d'un côté. Même si un ennemi vous repère, il aura vraiment beaucoup de mal à vous atteindre sans un fusil de snipe.

8. La touche ALT-gauche

Un truc que peu de joueurs connaissent : vous pouvez utiliser la touche ALT-gauche pour avancer plus lentement. O.K., vous me direz qu'on avance déjà très lentement dans Ghost Recon, mais là, c'est pour éviter de faire du bruit. Ça peut se révéler pratique lors des combats dans les bâtiments. Lorsque vous rampez, vous pouvez aussi enfoncer cette touche pour, ô magie, gagner en précision sur votre viseur tout en avançant à la même vitesse.





La vision nocturne, essentielle de nuit comme de jour pour repérer les adversaires.



À activer absolument si vous ne l'avez pas déjà fait : l'option qui permet d'afficher le nom des joueurs alliés au-dessus de leur tête lors des parties réseau. Ça se trouve dans les options, onglet « Gameplay ».

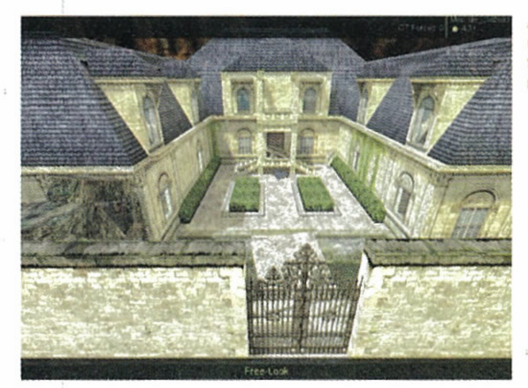




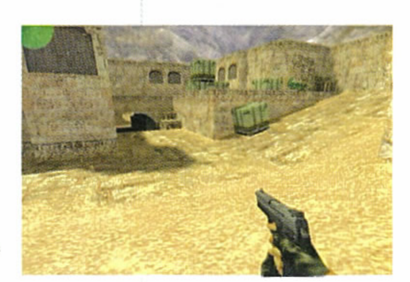
ELLE EST ENCORE LÀ, CETTE VIEILLE CARNE. BIENTÔT TROIS ANS AU COMPTEUR ET POURTANT COUNTER-STRIKE, LE PAPY DES MODS RÉALISTES, EST PLUS VAILLANT QUE JAMAIS AVEC L'ARRIVÉE DE CETTE VERSION 1.4.

CoUNTER-StRIKe 1.4

Résumé d'une discussion avec un pote au coin du feu :
Moi : Dis, tu joues à quoi en ce moment ?
Lui : Counter-Strike !
Moi : Ah ouais, c'est cool ça, mais t'as pas essayé de jouer à…
Lui : Non, non ! Je ne joue qu'à Counter-Strike !
Moi : O.K. Mais tu sais, y a aussi un mod qui est pas mal, c'est…
Lui : Nan, c'est de la merde ! Y a que Counter-Strike qui est bien !
Ce jeu, ce n'est plus vraiment un jeu, c'est une secte, un véritable phénomène de société qui bouffe la vie de notre belle jeunesse. Tenez, là, je regarde les statistiques sur www.gamespy.com : il y a actuellement 70 000 acharnés qui s'étripent sur Counter-Strike. C'est dix fois plus que le second jeu le plus fréquenté en réseau ces temps-ci : Medal of Honor… Alors, quand une nouvelle version déboule, vous pensez bien, c'est un petit peu l'événement, pas encore la Une du Figaro, mais ça devrait bientôt arriver. Voici donc Counter-Strike 1.4 qui, je vous le dis tout de suite, ne sera pas la version ultime puisque la 1.5 est déjà sur les rails. Deux grosses nouveautés font leur apparition. La première concerne l'éradication pure et simple d'une technique de jeu bien connue, le « bunny hoping ». En clair et en français, il est désormais impossible de passer tout un round à sauter comme un taré pour avancer plus vite et compliquer la visée des ennemis. Deuxième changement très visible : les cadavres restent désormais affichés durant toute la partie. Ainsi, lorsqu'on voit un petit groupe de camarades morts, ça incite à la méfiance.



À chaque nouvelle version, les créateurs de niveaux utilisent des textures toujours plus travaillées. Ça fait des cartes plus belles, mais pas forcément plus marrantes à jouer.





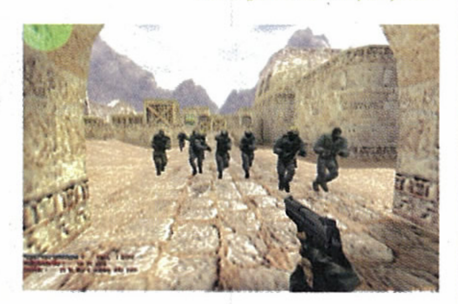
Version EN BALLOTTAGE

Personnellement, étant un gros lâche qui refuse de prendre parti, je ne vous donnerai pas mon opinion sur cette nouvelle version. C'est simple, 50 % des joueurs la trouvent génialissime-top-bien-qui-roxor, l'autre moitié la trouve grave-naze-sux-big-time. Certains font état d'une petite perte au niveau des pings, j'avoue que je ne l'ai pas remarquée. Mais il est clair que plus le mod avance, plus il est gourmand au niveau des ressources, ce qui doit jouer sur les petites machines. Les deux nouvelles cartes, sans être transcendantes au niveau gameplay (rien ne vaut de_dust et cs_assault…), affichent des textures qui font vraiment honneur au moteur graphique préhistorique de Half-Life – rappelons que c'est du Quake 1 amélioré. M'enfin, ça reste quand même largement en dessous de ce qui sort actuellement, et d'ailleurs, je commence à me demander quand ce vénérable Counter-Strike se décidera à crever de sa belle mort pour laisser la place à la nouvelle génération. Non parce que quand même, Urban Terror, Medal of Honor ou Wolfenstein, c'est quand même vachement bien aussi…

ackboo



Aucun changement au niveau de l'arsenal, si ce n'est des flingues un chouïa plus précis.



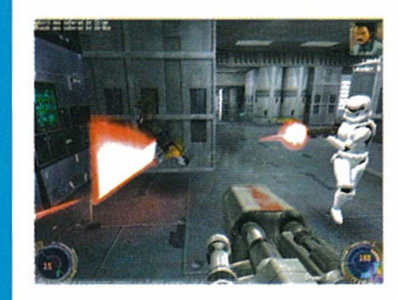
cOmme À La TéLé

Le mode Spectateur, qui avait déjà bien été amélioré dans les deux ou trois dernières versions, devient vraiment surpuissant. Pour suivre ses collègues encore en vie, on peut faire appel à un menu permettant de sélectionner de nombreux types de vue différents, tout en affichant une carte du niveau en surimpression, avec les joueurs et les objectifs représentés par des icônes. Du coup, c'est presque un plaisir de mourir, on ne s'emmerde plus bêtement devant l'écran à attendre la fin du round en bâillant.





ALORS COMME ÇA VOUS AVEZ TERMINÉ JEDI OUTCAST. VOUS VOULEZ EN DÉCOUDRE AVEC TOUT CE QUE LE NET COMPTE COMME CHASSEURS DE PRIMES ? HOP ! METTEZ DES PILES NEUVES DANS VOTRE SABRE LASER (DES AA) ET EMBARQUONS-NOUS POUR UN PETIT TOUR D'HORIZON DE JEDI OUTCAST EN MULTIJOUEUR.





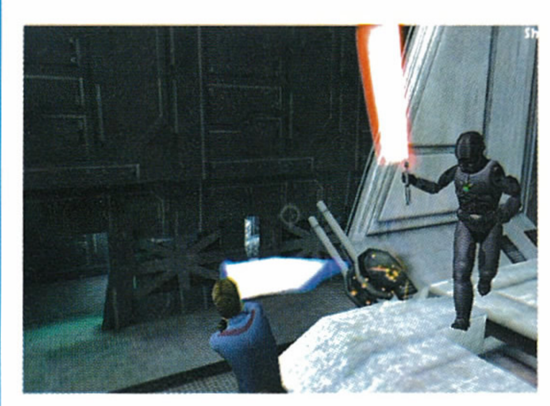
Jedi Outcast

MACHINE : PC CD-ROM
GENRE : Shoot/duel au sabre laser
ÉDITEUR : Lucas Arts
DÉVELOPPEUR : Raven

Jedi Outcast en solo se démarquait du shoot traditionnel. Même plaisir pour le mode multijoueur, grâce à l'originalité des pouvoirs de la Force et des duels au sabre laser. Avant toute chose, mettez tous les atouts de votre côté en réglant les options graphiques (pour avoir le meilleur frame rate possible) et en configurant vos touches pour les pouvoirs de la Force. Il est très facile de trouver des serveurs hébergeant des parties de Jedi Outcast en utilisant les outils habituels (GameSpy ou All Seeing Eye). Préférez des parties avec un bon ping (moins de 100 ms) si vous voulez avoir une chance d'en placer une. Une évidence.

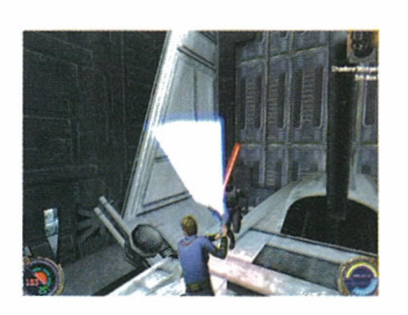
Acrobaties ET POUVOIRS DE la Force

La palette de mouvements offerte par Jedi Outcast est la plus riche du moment. Maîtriser tous ces mouvements vous donnera un avantage non négligeable. En vrac, on trouve tous les types de roulades, divers sauts périlleux (pour retomber derrière son adversaire et lui trancher la couenne avec le sabre) et des coups de pied pour projeter l'opposant à terre. Parmi les trucs plus exotiques, on peut arriver à marcher sur un mur vertical (strafe + saut contre une paroi), ce qui permet d'accéder à certains coins d'une carte (vous avez dit snipe ?) ou simplement pour le plaisir de faire une figure classe, dans le style des effets spéciaux de « Matrix », et d'épater la galerie.
Suivant le type de matchs, les règles et la carte, vous aurez à déterminer les pouvoirs de la force que vous voulez utiliser. Pour chaque match, un certain nombre de points de Force seront disponibles (de 5 points pour un Initié à 100 points pour un Jedi Master), qu'il faudra répartir entre



les pouvoirs et le sabre. Dans les modes de jeu classiques (Free for All, Capture the Flag…), on retrouve les familles d'armes habituelles (lance-missiles, détonateurs, lance-grenades, snipe, etc.), mais le jeu prend sa vraie dimension avec l'utilisation des pouvoirs et du sabre. D'ailleurs, un bon joueur d'Outcast arrivera à contrer ou éviter les tirs d'armes classiques avant de venir vous fataliser avec la Force et le sabre.
Les stratégies sont variées, suivant que vous jouez plutôt côté Obscur ou Clair. Mais on retrouve quelques indispensables. Le Super Saut pour jouer les Spiderman et feinter les roquettes (mais ça bouffe un max de force). La Super Vitesse pour courir comme l'homme qui valait 3 milliards, trop pratique pour ramener le drapeau en CTF. Les pouvoirs Pousser ou Tirer sont à peu près indispensables sur les cartes avec des passerelles. Quel bonheur d'attendre qu'un adversaire s'approche trop du bord pour le propulser dans le vide d'un bref mouvement de la main. Autre variante avec le pouvoir Poigne : la technique dite « du bras manipulateur infernal ». Vous étranglez un mec avec Poigne et pendant que ses petites jambes battent désespérément dans l'air, vous vous tournez pour le relâcher au-dessus du vide. Adios amigo. Alors on se fait bizuter lors des





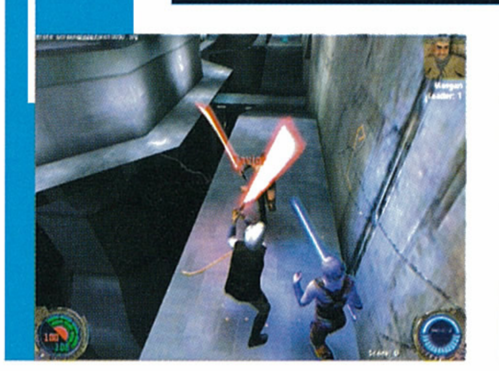


premières parties, puis, après un peu d'entraînement, on retourne prendre sa revanche pour de grands moments de fun. De base, Outcast ne comporte pas énormément de cartes pour chaque mode de jeu. Mais c'est en train de changer, avec une brassée de nouvelles maps développées par la communauté. Les serveurs peuvent comporter des bots, moteur de Quake III Arena oblige. Les bots sont corrects mais ne valent pas des adversaires humains bien fourbes. Pour plus d'infos sur les pouvoirs de la Force, les atouts du côté Obscur et du côté Clair, je vous conseille ce site : http://strategy.jediknightii.net/force.shtml. Je ne les détaillerai pas ici mais il existe d'autres modes de jeu (Holocron, Ysalamiri , Maître Jedi), histoire de varier les plaisirs.

Enfin, la skin de Dark Vador au : www.jediknightii.net/files/index.php?link=file&id=278

PeTit aRchitEcte imPérial

Si vous vous sentez l'âme d'un architecte impérial et que vous voulez vous lancer dans la création de cartes et de niveaux pour Jedi Outcast, il vous faudra une bonne dose de patience et les outils adéquats. Raven a mis à disposition les Jedi Outcast Tools, téléchargeables au : www2.ravensoft.com/jedioutcast/, se trouvant également sur le CD n°2 de ce mois-ci. Vous trouverez dans ce pack un éditeur de cartes, un viewer de modèles .md3 et .glm, un éditeur de shaders et le compilateur de cartes utilisé par JK2Radiant. Le pack fait 4 Mo. Une autre adresse où vous trouverez des informations indispensables, dont des tutoriaux, pour la création de cartes : http://modcentral.jediknightii.net/resources.shtml.





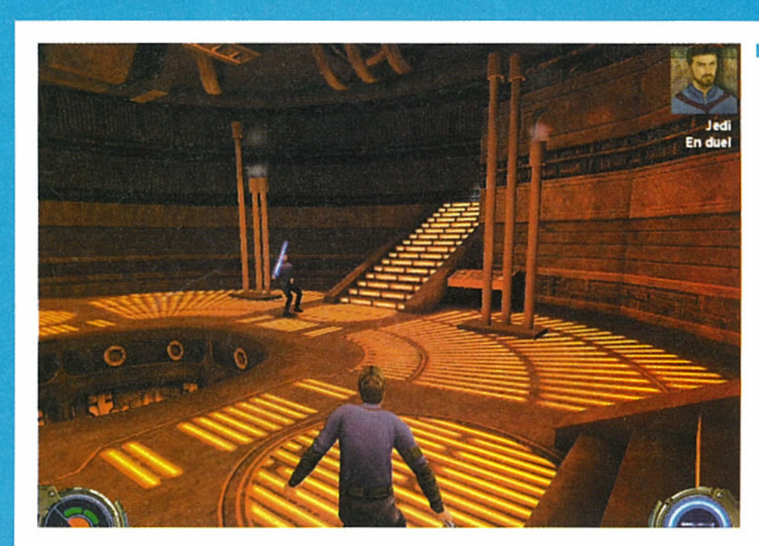
LE pAtch 1.03

Raven a sorti un patch pour Jedi Outcast qui apporte des modifications notables aux modes solo et multijoueur. Vous pouvez le charger au www2.ravensoft.com/jedioutcast/. Il se trouve aussi sur les CD Joy de ce numéro (version américaine). Au programme pour le multi : correction d'exploits (utilisation de pouvoirs de la Force non conformes aux règles d'un serveur, utilisation de modèles de perso illégaux), les pouvoirs Santé et Épuisement consomment plus de Force, on voit une icône au-dessus d'un joueur qui est en train de régler sa config, correction de bugs mineurs dans les modes Duel au sabre, etc. Quatre nouvelles cartes multi pour le duel supportant les bots ont été ajoutées : duel_bespin, duel_temple, duel_hangar et duel_training. Ce patch modifie aussi pas mal l'équilibre des duels au sabre, au grand dam de certains fans. Un prochain patch mettra sûrement tout le monde d'accord.

Un petit DUEL ?

Mais la crème des crèmes, c'est de s'affronter en mode Duel. Les puristes jouent en mode Sabre uniquement, sans pouvoirs de la Force. Sacrés puristes. Dans les parties classiques, il est déjà possible de défier un adversaire (touche K). Les deux participants se retrouvent alors protégés des attaques des autres joueurs, le temps du duel. Marrant. Sinon, il existe un mode de jeu réservé aux seuls duels au sabre. Le principe est simple : plusieurs personnes peuvent rejoindre la partie, mais seuls deux joueurs s'affrontent à la fois. Les autres regardent (plusieurs vues caméra possibles), et - c'est ça qui est marrant - peuvent faire des commentaires sur les performances des compétiteurs. À l'issue du duel, celui qui a triomphé reste sur le terrain pour affronter le joueur suivant. Le perdant passe dernier dans la liste des spectateurs en attente. Les décors du mode Duel sont bien dans l'ambiance : chambre de carbonite, étoile noire... Et on a droit à un cérémonial en début de combat, digne de la chevalerie et des samouraïs. Les adversaires mettent un pied à terre, puis ils se saluent lentement avant de dégainer leur sabre. Quelle bande de poseurs ! Je dis ça, mais je n'y ai pas coupé. Le mode Duel est bien agréable après une session de massacre frénétique en FFA et CTF. On a le temps de souffler, on étudie la technique des p'tits copains, on fait des commentaires. Les joueurs sont aussi très fair-play.

Une chose à bien saisir avant de se lancer dans les duels : les trois types de puissances

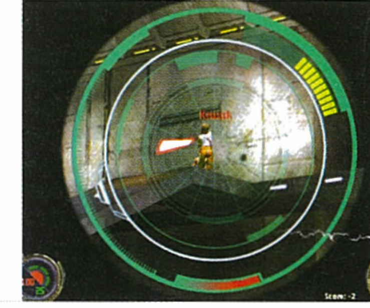


Le salut rituel.

d'attaque du sabre. On pourra porter des coups rapides, peu puissants mais sans récupération. Ou à l'extrême, envoyer la gouache, mais en perdant beaucoup en défense. L'attaque moyenne est un bon compromis, pour débuter au sabre. Il y a aussi pas mal de coups spéciaux, des backstabs, des coups « à la Obiwan »... Le patch 1.03 a pas mal bousculé l'équilibre du sabre. Je vous invite à mater ce site (www.oculis.org/asc/) qui présente les stratégies au sabre, les différents coups et les modifications apportées par la 1.03. Bons duels !

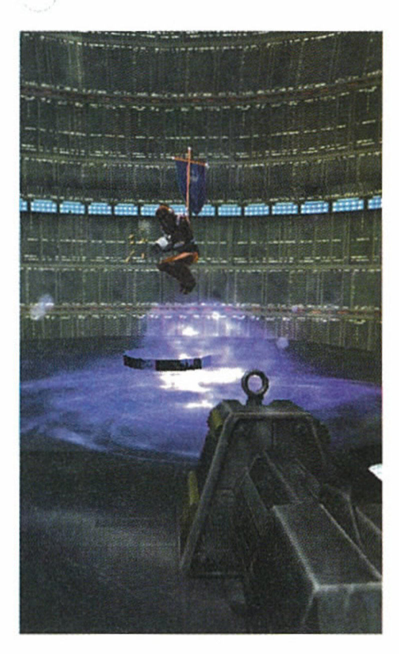
iansolo





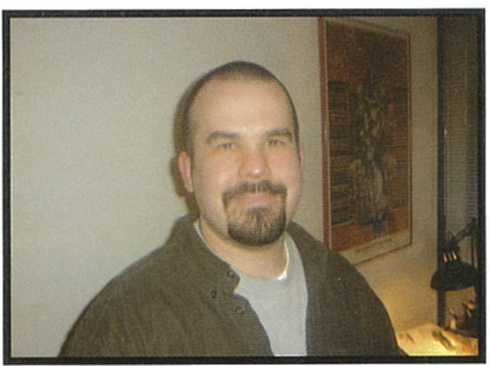
mODs En PrÉparaTIoN

Les fans de Jedi Outcast nous concoctent de nouveaux Mods et Total Conversions avec leurs petits tentacules agiles. Ils sont encore en chantier pour l'instant, mais il devrait bien en sortir quelques bons trucs. Une idée de ce qui se prépare : Dark Forces est une TC qui, comme son nom l'indique, se propose de recréer l'illustre ancêtre avec le moteur d'aujourd'hui ; Rebel Strike est une TC multi, orientée jeu en équipe, avec des objectifs ; Attack of the Clones est une TC basée sur Episode 2 ; Dark Horizons, encore une TC ; Trigun, the donut is real est une TC basée sur l'anime du même nom ; Kaiburr Saga, un mod ambitieux censé ajouter des sabres doubles, un rééquilibrage des pouvoirs de la Force ; enfin, Rebel Operations, un mod en coopératif avec une nouvelle histoire (les joueurs font partie d'un commando d'élite - impérial ou rebelle - et doivent accomplir des missions de ouf face à des ennemis NPC). Pour plus d'infos sur les mods en développement : http://modcentral.jediknightii.net/mods.shtml.



Tron 2.0

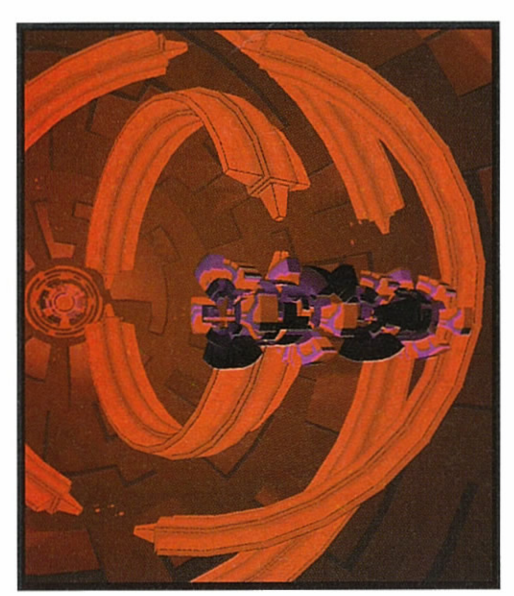
Quand Disney m'a invitée à Seattle pour rendre visite à Monolith, j'avoue que ma première réaction n'a pas été d'un enthousiasme débordant. D'abord, j'aime pas les voyages de presse. Ensuite, j'aime pas les développeurs. Nan, j'déconne. Mais un voyage de presse juste avant l'E3, ça m'a paru bizarre. Comme si l'éditeur avait peur qu'on ne remarque pas son jeu au milieu de la concurrence, et que c'était là le seul moyen qu'il avait trouvé pour capter notre attention. En plus, impossible de récupérer des infos sur le jeu avant le départ : à part deux communiqués de presse extrêmement laconiques, je n'ai rien trouvé sur Internet. Quant à mon réseau de potes développeurs, je me demande s'il ne s'agit pas d'un mythe, car rien non plus de ce côté-là. Mais ce qui me faisait le plus peur, à vrai dire, c'est le syndrome « grosse licence », qui augmente fortement les risques de daubes. Comme lorsqu'un chef-d'œuvre littéraire est adapté au cinéma : si le réalisateur n'a pas de vision artistique forte, il n'arrive pas à se dégager de celle de l'écrivain et se contente de mettre un livre en images. C'est parfois beau, mais ça n'en reste pas moins besogneux. De là à comparer « Tron » à un chef-d'œuvre littéraire, il y a de la marge, me direz-vous. Mais pas tant que ça, en fait : « Tron », pour la plupart des « vieux » du jeu vidéo (plus de 30 ans), est un film culte. Avec « Wargames », « Starfighter » et « le Seigneur des Anneaux » (le livre), il est à l'origine de beaucoup de vocations.



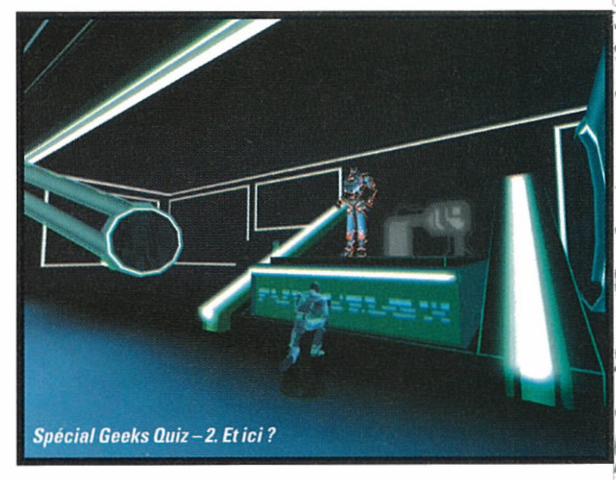
Le directeur artistique de Tron, Eric Kohler, n'a pas pu rencontrer Moebius, comme il l'aurait aimé. En revanche, il a eu l'indicible joie de travailler avec Syd Mead, l'autre concepteur artistique du film (Moebius avait conçu les modèles de base, et Syd Mead les avait enrichis) et l'une de ses idoles depuis sa création de l'alien d'Alien.

Après « Fais tes histoires avec la Petite Sirène » et « Explose les monstres de la mythologie avec Ulysse », Disney continue dans les trucs de mômes avec « On dirait que ça serait Toi le Héros de Tron ». Sauf que pour Tron, on est tous restés des mômes. Du coup, pour nous séduire, les mecs de Disney ont confié leur licence à un développeur de vrais jeux. Même que je suis allée le voir le mois dernier, et même que je vais tout vous raconter. Trop fort !

par Wanda

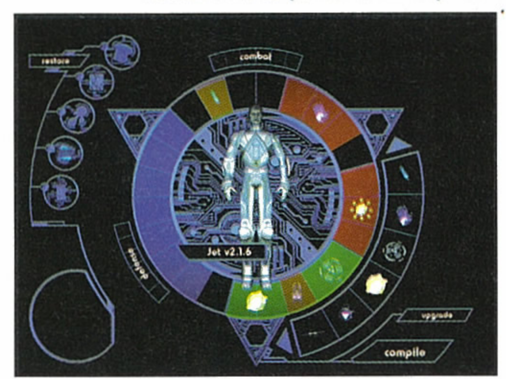


Spécial Geeks Quiz – 1. Quelle partie d'un ordinateur est représentée ici, selon vous ?



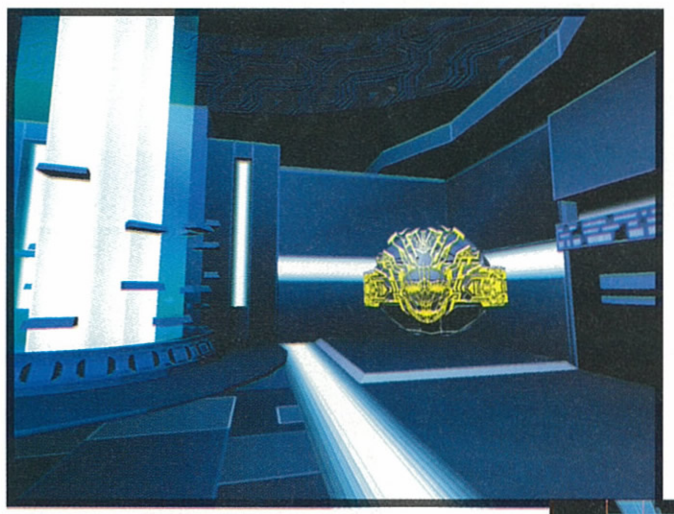
Spécial Geeks Quiz – 2. Et ici ?

Parti de la 2.0 au moment de votre numérisation, vous avancerez dans les versions au fur et à mesure que vous upgraderez votre programme initial. Les zones jaunes, rouges et vertes sur le cercle central représentent les sous-routines que vous avez récupérées.



Tron, le film

Comme le film vient d'être réédité en vidéo, je ne vais pas avoir besoin de vous raconter l'histoire. Les plus curieux pourront faire un saut au vidéoclub du coin (rayon enfants) (ndlr : de plus de 30 ans) et les autres attendront la sortie du jeu, prévue pour le printemps prochain. Pour ceux de moins de 30 ans, sachez juste que le héros du film (un programmeur à la solde d'une grande entreprise) se voit numériser malgré lui à l'intérieur d'un ordinateur, et va devoir affronter « le programme principal » agissant en tant que véritable dictateur sur ses sous-programmes, l'un d'entre eux étant représenté



Ma3a est une Intelligence Artificielle perfectionnée qui vous veut du bien et qui va vous épauler tout au long du jeu.

par ledit héros. Bon, je laisse tomber, c'est trop compliqué. Il y a 20 ans (lors de la sortie du film), ces escapades dans le cœur d'un ordinateur, entre rêve technologique et délire psychédélique, nous avaient fait complètement halluciner. Hélas, le seul jeu à s'en être inspiré avait juste récupéré certains moments forts du film pour en faire des séquences arcade détachées de tout contexte. Or, le monde digital de « Tron », avec ses personnages au look androïde mais aux préoccupations terriblement humaines, avec ses décors extraordinaires, avec ses règles de fonctionnement ésotériques, avec ses habitants de tout poil... bref, avec sa vie propre, ce monde possédait un potentiel de richesse et de cohérence qui permettait d'aller bien au-delà de la simple arcade. Et la bonne nouvelle du jour, c'est que l'équipe de Monolith a non seulement parfaitement identifié ce potentiel – à l'époque des simulations immersives, il faudrait être autiste pour ne pas l'avoir repéré – mais surtout elle est entrée à fond dans le délire ! Du coup, 20 ans après la sortie du film, je me suis surprise à halluciner comme à l'époque, devant un monde à la richesse complètement renouvelée.

Spécial Geeks Quiz – 3. Et ici ?

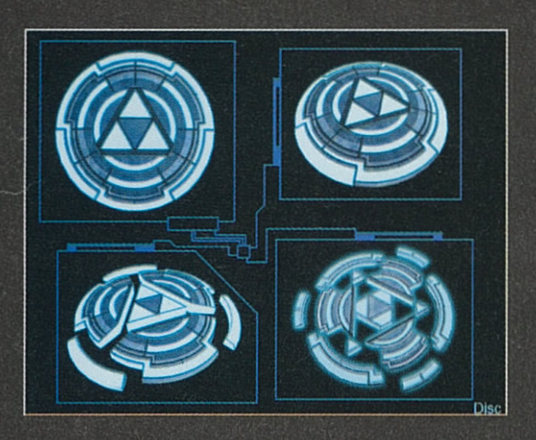
Spécial Geeks Quiz – 4. Et ici ?

La vie des bits

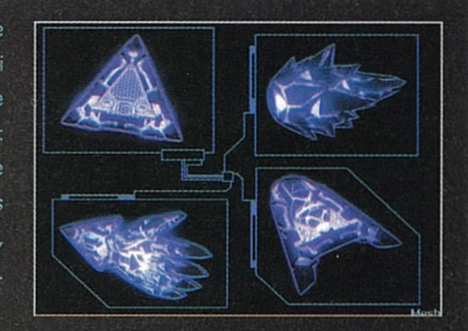
L'histoire est assez simple : vous êtes Jet Bradley, un jeune génie du code qui se retrouve un jour numérisé à l'intérieur d'un ordinateur. Et là, tout devient très sérieux, puisque vous découvrez qu'il vous faut sauver votre père (le Alan Bradley du film, celui qui a créé le programme

Les armes

Directement hérité du film de 1982, dont il est resté une figure mythique, *le disque* sera indéniablement la base de votre arsenal dans Tron 2.0. Particulièrement soigné par les concepteurs, c'est d'ailleurs l'arme la plus complète du jeu : vous pourrez soit le lancer pour détruire vos ennemis, même planqués dans des coins (on peut modifier sa trajectoire à la souris, en temps réel), soit le brandir devant vous, en guise de bouclier, pour détourner les tirs adverses. En l'upgradant, vous obtiendrez d'autres trucs, que les développeurs ne nous ont pas montrés. Mais bon, il paraît que ça explosera dans tous les sens.

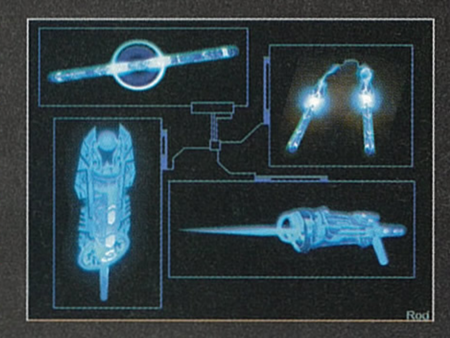


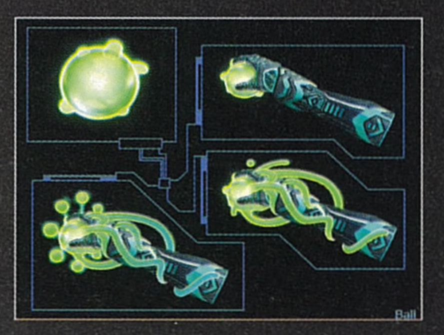
Le mesh, qui est la primitive la plus ésotérique du jeu, reste encore un mystère. Tout ce que j'ai pu apprendre, c'est qu'il s'agit d'une arme héritée de notre ennemi principal dans le jeu : les DataWraith (traduction littérale : Colère de Données). Mais comme ils sont censés être les seuls à pouvoir utiliser des tactiques évoluées, elle sera sans doute la plus « ninja » des armes.



La boule, qui nous viendra des programmes corrompus du jeu, était modélisée et ses phases de mutation avaient été animées. Du coup, même si je n'ai pas pu la voir en action pendant un combat, je peux déjà vous dire qu'elle est extrêmement mouvante, presque vivante, et qu'elle s'enroule autour de votre bras d'une façon... hum, très organique.

Le bâton n'était pas encore modélisé le mois dernier, lors de ma visite chez les développeurs. De fait, tout ce que je sais, c'est qu'en plus de la fonction matraque, il pourra aussi faire office de nunchaku en version de base. Simple et de bon goût, le bâton est l'arme de prédilection des bots motards. Quant aux versions évoluées de cette arme, même si les développeurs n'ont rien précisé, on peut assez facilement imaginer des utilisations de type snipe.





Genre : Action en vue subjective **Éditeur :** Disney **Développeur :** Monolith États-Unis **Sortie prévue :** Printemps 2003 **Site Web :** www.lith.com

Tron 2.0

Tron), votre peau, ainsi que le monde libre des ordinateurs heureux. Sinon, les machines corrompues établiront leur dictature sur le monde réel, et ce sera la fin des zaricots pour nous tous. Ce n'est donc pas le moment de rigoler, mais bel et bien celui de jouer. Revêtu d'un splendide habit de lumière à la dernière mode électronique, vous allez arpenter les méandres d'un vaste réseau, composé de vieilles bécanes (séquence nostalgie), de PC haut de gamme (intensité de l'action), de PDA (moins de ressources, mais un terrain propice à la furtivité), de serveurs (l'ivresse des grands espaces), de firewalls (la flippe de se faire choper), de hubs Internet (pour les rencontres), de téléphones portables accessibles par liaisons infrarouges (expériences nouvelles), et j'en passe. Bref, l'histoire de Tron 2.0 nous entraînera dans des niveaux aux architectures et aux « habitants » à chaque fois renouvelés. Sur une base d'action en vue subjective, les objectifs et les styles de jeu varieront donc selon les niveaux. Et les plus nostalgiques d'entre nous auront même la joie de redécouvrir quelques séquences arcade mythiques, comme (et au hasard) les fameuses courses de « motos-lumière » que les développeurs promettent de particulièrement soigner. Bref, Tron semble fermement décidé à cumuler un certain nombre de points extrêmement positifs, dont l'environnement 100 % informatique n'est pas le moindre, surtout pour les geeks que nous sommes.



Spécial Geeks Quizz – 5. Et ici ?

En tant que programmeur principal du jeu, notamment responsable de l'adaptation du Lith Tech Engine aux spécificités de Tron 2.0, Kevin Lambert a largement participé à la conception du gameplay. Et il en a bavé sur un certain nombre de points. En particulier sur la dynamique des disques, les courses de moto et le mode Wireframe, beaucoup plus difficile à faire qu'il n'y paraît...

Spécial Geeks Quiz – 6. Et ici ?



Spécial Geeks Quiz – 7. Et ici ?



Après un début de carrière dans l'architecture, Frank Rooke s'est reconverti dans le level design avec No One Lives Forever. Il est aujourd'hui le concepteur principal de Tron 2.0 et donc le principal responsable de tout ce que vous voyez sur ces 4 pages.

Rêve de geek

C'est bien simple : dans ce jeu, tout est en rapport avec l'informatique, tout. La fameuse « barre de chargement », par exemple, qu'on subit toujours bêtement lors des connexions au Net, sera dans, Tron, une vraie zone physique, dans laquelle on pourra faire la connaissance d'autres programmes, ou en profiter pour mettre de l'ordre dans notre code. Pas mal vu, non ? Autre exemple : au lieu de gagner des compétences en récupérant des objets ou en allouant des points, comme dans les autres jeux d'action ou de rôle, vous ramasserez des bouts de code, que vous intégrerez à votre code principal via votre « système de gestion des sous-routines » (écran de gestion de votre personnage). C'est également là que vous serez amené à compiler votre code, à upgrader certaines parties, à optimiser une portion défaillante, à désinfecter celles qui auraient été infectées par un virus (transmis par certains programmes ennemis), ou que sais-je encore. Autre exemple encore : vos armes seront des « primitives », c'est-à-dire des formes simples, qui se modifieront selon vos besoins pour permettre des utilisations diverses – ce qui reviendra à avoir trois ou quatre armes différentes par primitive. Et comme vous aurez accès à quatre primitives (voir encadré armes), je vous laisse calculer le nombre d'armes effectives dont vous disposerez



Spécial Geeks Quiz – 8. Et ici ?

au final. Sur le plan purement technique, les développeurs ont utilisé une version avancée du Lith Tech Engine, qui permet de faire renaitre des sensations assez proche de celles de notre jeunesse, ce qui est une jolie réussite, quand on pense à notre émerveillement de l'époque.

Lith Tech

Hormis quelques séquences cinématiques, le jeu se déroulera entièrement dans le monde digital. L'intrigue nous proposera des objectifs à la fois suffisamment abstraits pour coller avec l'environnement général et assez réels pour nous donner matière à bosser. Il faudra beaucoup se battre, mais on pourra aussi discuter en vue subjective avec les programmes amicaux et neutres qu'on croisera. On pourra leur demander de faire des trucs pour nous, ou simplement obtenir des infos précieuses pour la suite des événements. Ils contribueront donc à nous offrir une certaine marge de manœuvre, à l'intérieur d'une intrigue écrite à l'avance. De fait, cette marge de manœuvre se limitera essentiellement à l'exploration et aux choix tactiques conjoncturels. Car si vous avez le choix entre différents styles de jeu (gros gun, furtif, snipeur, etc.), rien ne vous obligera à rester bloqué dans un style plutôt que dans un autre. Cette façon de nous proposer des choix, mais sans nous en faire subir les conséquences (en effet, rien de plus facile que de modifier notre propre code, surtout pour des programmeurs de génie tel que nous), est la seule chose que je regrette dans ce jeu, car elle limite notre implication dans l'aventure. Mais si Disney a choisi Monolith pour réaliser son jeu, c'est aussi parce que ce dernier a prouvé au cours de ses derniers développements (No One Lives Forever et Alien vs Predator 2) qu'il savait faire de vrais bons jeux, avec de vraies bonnes histoires interactives. Il ne nous reste plus qu'à espérer qu'il nous le prouvera une fois de plus.



Ça, c'est vous, Jet Bradley, en train de poser pour un sculpteur de discobole.

Spécial Geeks Quiz

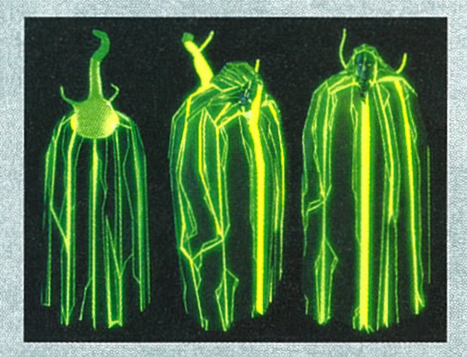
Ze réponses : 1. Un firewall. 2. Une station de travail. 3. Un vieux PC. 4. Un hub Internet. 5. Une barre de progression. 6. Un serveur infecté. 7. Un PDA. 8. Un portail.

Les ennemis

Ayant réussi à mettre la main sur la technologie qui permet de digitaliser des humains à l'intérieur des ordinateurs, une startup Internet forme des employés, les DataWraith, qu'elle envoie infiltrer les bases de données gouvernementales, civiles comme militaires, ainsi que tout ce qui peut lui permettre d'étendre son pouvoir. Un vrai rêve de domination globale ! Je n'ai malheureusement pas de photo de DataWraith à vous montrer, mais comme ce sont tous des personnages d'origine humaine, ils seront non seulement personnifiés (ce qui explique pourquoi ils n'ont pas encore été modélisés, car c'est typiquement le genre de choses que les développeurs font au cours des tout derniers mois), mais aussi particulièrement coriaces. Ils pourront faire des trucs hors du commun, comme passer à travers les murs, et leur Intelligence Artificielle est prévue pour nous surprendre avec une large gamme de tactiques.



Les ICP (Internal Counter-measure Programs), reconnaissables à leur couleur rouge, sont les « programmes de police » des ordinateurs. À ce titre, ils sont chargés de neutraliser les virus, de veiller à ce que les ressources ne soient pas bouffées par des programmes non autorisés, à ce que les zones privées ne soient pas violées... Enfin bref, ils sont un peu ce dont tout le monde rêve dans la vraie vie. Mais dans le jeu, vu qu'on est obligé d'agir de façon pas très nette, ils sont plus souvent du côté des ennemis que des amis. Leur arme est une version rouge du disque, et leur stratégie est assez basique. Sauf que celui-ci est leur chef à tous et qu'il devrait être assez coriace.



Bien qu'ils prétendent n'avoir absolument rien contre Microsoft, les gars de Monolith ont pourtant choisi cette magnifique couleur verte (soi-disant à tendance jaune) pour symboliser la corruption. Le personnage que vous voyez ici est l'un de vos principaux ennemis. Il s'agit en fait d'un humain dont le processus de digitalisation s'est mal passé. Du coup, il a été fortement endommagé, et sa corruption agit maintenant comme un virus, contaminant tout ce qui passe à sa portée. On peut donc considérer qu'il recrute en permanence de nouvelles troupes, qui tireront sur vous des boules capables de contaminer votre code, ce qui entraînera de sérieux dysfonctionnements et vous obligera à vous « désinfecter » d'urgence.

KBP

Dans un jeu, il y a du code, du graphisme, du gameplay et... du son. C'est-à-dire des voix, des bruits et des musiques. Bref, le genre de trucs totalement indispensables, mais qu'on remarque, surtout quand c'est mal fait. Voilà sans doute pourquoi KBP a réussi à passer inaperçu jusqu'à ce jour : un tel professionnalisme mis au service de la passion des jeux, j'avoue que je n'avais encore vu ça nulle part.

par Wanda

KBP

Ça s'est passé en février dernier, lors du Milia. Un soir, où je devais dîner avec quelques copains mais où finalement chacun avait ramené d'autres copains, nous nous sommes retrouvés à une vingtaine d'affamés, dont l'ancien saxo d'Indochine. Comment ça, Indochine ? Vous voulez dire le Indochine de « L'aventurier » et de « Canary Bay » ? Oui ma chère, celui-là même. Wow, toute ma jeunesse ! Et là, alors que je collectionne d'un air blasé les numéros de portable de toutes les stars occidentales du jeu vidéo (ou presque), j'ai, l'espace de quelques instants, retrouvé mon âme de collégienne. Submergée par les souvenirs, j'ai eu un sourire un peu niais et je n'ai pas su quoi dire. Mais sitôt revenue en 2002, j'ai fait la connaissance d'un mec intelligent, cultivé et surtout passionné par son « nouveau » (depuis huit ans) métier : la conception sonore pour les jeux vidéo. À tel point que, pour la première fois de ma vie – j'exagère à peine – j'ai eu envie de m'intéresser à une boîte de ce type. Il faut dire qu'avant de rencontrer Dimitri Bodiansky, j'avais tendance à considérer ce secteur comme un repaire de prestataires à mi-chemin entre l'opportunisme (parce qu'on peut difficilement se passer de sons dans un jeu) et le je-m'en-foutisme (souvenirs de mauvaises localisations, sans doute). Comme je ne suis pas allée vérifier comment ça se passe chez les autres, je me trompe peut-être complètement sur leur compte, mais en ce qui concerne KBP, en tout cas, je peux vous affirmer un truc : qu'ils soient plutôt créatifs ou plutôt techniciens, tous les gars et les filles que j'ai croisés là-bas sont des joueurs, et des passionnés. Et sous la houlette de Dimitri, tout ce joli petit monde se plie à une discipline sans doute contraignante, mais qui ressemble assez à des conditions de travail idéales : un espace bien délimité, à l'intérieur duquel la liberté est totale.

Pour Outcast, la musique avait déjà été enregistrée à Moscou, et KBP a été obligé de « composer » avec ce que Dimitri considère comme une contrainte : la musique instrumentale traditionnelle. Il préfère de loin travailler avec les deux banques de données existantes du marché, grâce auxquelles KBP peut parfaitement adapter ses créations au tempo des scènes.





Pour vous donner un ordre d'idées, la localisation de Neverwinter Nights en français et en allemand, c'est un million de mots à traduire dans chacune des deux langues.



Faire du son sans bruit

Hormis la qualité de leur travail, dont personne ne semble s'être plaint jusqu'à présent, l'autre raison pour laquelle on n'entend jamais parler de KBP, c'est parce qu'ils ne communiquent absolument pas sur leur activité. En un sens, comme ils sont la seule boîte française capable de prendre en charge tout le design sonore d'un jeu et de travailler en collaboration avec les développeurs depuis le tout début de leur projet, ils n'ont pas tellement besoin de faire de pub. Pour fidéliser leurs clients et en faire venir d'autres, il leur suffit de faire du bon boulot. C'est simple, et en plus ça marche : aujourd'hui, KBP, c'est 30 personnes et 200 projets par an, pour Infogrames, Cryo ou Microïds (prestations de type design sonore global), mais aussi pour Eidos, Electronic Arts, Disney, etc. (surtout des localisations). En plus, ça ne marche pas que pour les éditeurs, qui peuvent se reposer sur de vrais professionnels aux budgets non dérapants, mais aussi pour les développeurs, qui se sentent épaulés dans la mise en œuvre de leur « vision », et jusqu'aux joueurs, pour qui l'expérience est quand même vachement plus forte. Alors, que demande le peuple ? Que plus d'éditeurs fassent appel à eux pour leurs jeux, et le plus en amont possible dans la pré-production, au lieu des six derniers mois de développement, comme ça arrive trop souvent. Une fois que la production est lancée, les ajustements sont plus difficiles à faire, et surtout ils coûtent plus cher. Enfin, ce que j'en dis, moi...
www.kbp.fr



Dans les deux jeux réalisés pour Cryo par feu Gamesquad, KBP a aidé à la définition et à la réalisation des dialogues (« script doctor ») et a fait l'enregistrement des voix. Sauf qu'avec Hubert Chardot comme scénariste, « y a pas grand-chose à changer dans les textes », dixit Dimitri.



Pour Desperados, Infogrames a confié à KBP tout le design sonore du jeu : musiques, bruitages et voix en cinq langues.

Et l'aspect technique dans tout ça ?

Traduire un jeu implique souvent une modification du code. Le français étant une langue plus complexe que l'anglais, il est souvent impossible d'exprimer la même chose avec un nombre de signes équivalent et donc, de l'afficher de la même façon à l'écran. De même, et selon les cultures, quelques textures ou détails graphiques doivent être revus. Bref, traduire un jeu n'est pas à la portée de tous. L'équipe de KBP nous résume les difficultés les plus souvent rencontrées.

« Lorsque l'on reçoit le "kit de localisation" d'un jeu, comprenez qu'un programmeur nous a gravé un CD contenant tous les éléments en vrac qui constituent le jeu en cours de finition, rien n'est trié et une doc explicative ne nous est fournie que très rarement. Les textes à traduire sont souvent inclus à l'intérieur de pages déjà " codées ". À nous de les extraire, tout en sachant ce que l'on fait si l'on ne veut pas changer les propriétés d'affichage d'un texte à l'écran, d'un bouton de menu ou, pire, le code lui-même. Parfois, il faut modifier certains graphismes ou certaines textures (sang en vert pour l'Allemagne) ou alors pondre des caractères accentués dans une police propriétaire qui n'en contient pas (faite par des Ricains) et attribuer ensuite les concordances. Dans un même registre, nous devons forcer la reconnaissance d'un clavier français ou allemand pour que " Wanda " ne soit pas interprété " Zqndq ". Enfin, il nous arrive de faire le gold master du jeu localisé. Mais, pour le recompiler, le développeur oublie de nous fournir des DLL qu'il a dans son système, mais dont il n'a pas conscience qu'ils servent au code du jeu. Là, c'est vraiment l'enquête d'Interpol : il faut identifier les fichiers système manquant, les trouver (dans des kits de développement ou sur le Net), les placer dans un bon directory, etc. En gros, il faut deviner en tâtonnant comment le système du programmeur principal est configuré pour reproduire la même situation d'intégration-compilation.
À la longue, ce savoir-faire nous en procure un autre : celui d'anticiper les éléments manquants, de repérer un bug " scénaristique " ou une erreur de nom de fichier à la simple vue de l'arborescence des dialogues. Dans ce cas, nous faisons remonter l'info chez le développeur. »



La musique de LBA 2 est de Philippe Vachey, mais c'est KBP qui s'est occupé de la conception (définition de la manière dont les persos vont parler) et de l'enregistrement des voix.



KBP

Joystick : Quels ont été tes débuts dans le jeu ?
Dimitri Bodiansky : Je suis joueur depuis très longtemps – j'ai tout un tas de vieilles consoles à la maison – et je suis aussi très joueur par nature. J'ai même failli partir dans une carrière de joueur de backgammon professionnel, à un moment. C'est le seul jeu où je me suis réveillé le matin en manque. À cette époque, j'avais quitté Indochine et je faisais des musiques de pub. À raison d'une ou deux par mois, ça me laissait énormément de loisirs. Et je jouais au backgammon à longueur de journée.

Quels ont été tes débuts dans la musique ?
J'ai commencé directement avec Indochine. J'avais 17 ans. J'étais en première, plutôt bon élève, et mon entourage me voyait à Sciences Po, ou devenir avocat, ou quelque chose comme ça. Quand j'ai passé mon bac, « L'Aventurier » était déjà sorti. C'était formidable, car ça a tout de suite marché. Pour être gentil avec ma maman, qui s'inquiétait pour mon avenir, je me suis quand même inscrit en fac d'histoire et d'histoire de l'art. Je suis resté dix ans avec Indochine.

Comment expliques-tu le succès foudroyant du groupe, alors que d'autres rament pendant des années ?
C'est une question de bol et d'approche. Le succès, qu'il s'agisse d'un film, d'un bouquin, d'une musique ou d'un jeu, c'est un processus chimique qui s'appelle « rencontrer son époque ». Après, on peut dire ce qu'on veut de la qualité de la musique d'Indochine, mais voilà : un groupe français est arrivé, qui ressemblait un peu à Depeche Mode et à la scène anglaise, qui était la référence du moment. En plus, on est arrivé avec un morceau qui se chantait bien et qui passait bien à la radio. Il faut avoir un tube, il n'y a pas de miracle. De la même manière qu'il vaut mieux composer des chansons qui se vendent, plutôt que d'être un interprète de génie. En plus, si on veut rencontrer son époque, il faut se nourrir du reste de la vie. On n'a donc pas le temps de devenir un si bon musicien.

Dimitri Bodiansky

Patron et directeur artistique de KBP

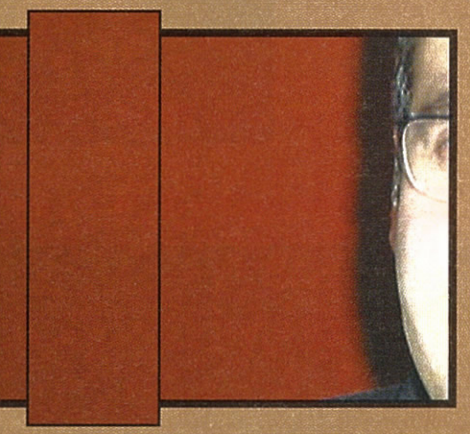
Ah, le grand sujet des relations entre créatifs et exécutants !
Attention, ce n'est pas un jugement de valeur, car les deux ont autant besoin l'un de l'autre. En l'occurrence, si je n'avais pas des gens comme Nick qui travaillent avec moi, je serais incapable d'avancer. Lui, il sait mettre ses dix doigts en même temps sur le clavier, et quand je lui dis que ça serait bien de tomber dans telle écriture de cordes, il me dit : « t'es fou » mais il le fait quand même, et il le fait avec brio, et il m'ajoute même le « truc en plus ». En collaboration, ça peut donner des choses sublimes.

C'est pour ça que tu as créé ta boîte de production ?
J'ai gagné beaucoup de sous avec Indochine, et j'ai voulu en profiter pour me créer un bon environnement de travail. En France, c'est assez mal vu qu'un artiste ne soit pas naïf, qu'il sache quoi faire de son argent. Mais bon, en tant que personne créative, j'ai besoin de moyens pour m'exprimer. Donc si j'ai construit une boîte comme KBP autour de moi, où on va même jusqu'à gérer les versions étrangères des jeux, c'est parce que j'ai besoin de tout contrôler jusqu'au bout, certes, mais aussi parce que ça me permet d'avoir à demeure une équipe sur laquelle je peux compter. On fait des créations ponctuelles sur chaque jeu, mais la vraie création, ici, c'est la société, c'est-à-dire des compétences regroupées autour d'une vision commune de ce que doit être notre métier.

Qui est... ?
Nous sommes au service des jeux, voilà. Et quel que soit le domaine dans lequel nous intervenons – musique, bruitages ou dialogues – ce sont toujours les deux mêmes neurones qui bossent : celui du joueur et celui du créatif. La musique, c'est pas un truc qui trotte dans notre tête, ni la capacité de faire 150 accords à la minute. La musique, c'est la bonne musique au bon endroit. C'est Louis Armstrong qui l'a dit.

Alors quand tu crées une musique de jeu, tu fais comment ?
Je commence par acheter des disques. La musique, tu sais, c'est d'abord des impressions, des trucs qu'on a entendus chez des gens, ou dont on nous a parlé, ou alors des articles qu'on a lus dans la presse. Mais le jour où on a besoin d'écrire dans tel ou tel style de musique, et bien il faut travailler son sujet. Quand tu vois mon nom, Dimitri Bodiansky, tu te dis que je devrais pouvoir écrire de la musique russe... Mais voilà : pour Sybéria, par exemple (voir test page 118), je suis allé acheter du Bernard Herrmann dans « Citizen Kane », je suis aussi allé voir comment ils avaient bossé dans des films comme « In the Mood for Love », et puis j'ai complété avec des compositeurs russes : du Rimsky-Korsakov, du Chostakovitch, des opéras... C'est comme ça que je travaille : j'essaye de me faire une idée précise du style de musique recherché, mais aussi de comment on va pouvoir s'en emparer pour la faire ressortir dans le jeu.

Qu'est-ce que tu entends par « la faire ressortir dans le jeu » ?
Le cas du snowboard est un bon exemple. Pour un jeu de snowboard, on va écrire quelque chose dans le genre de musiques qu'écoutent les snowboarders : des musiques

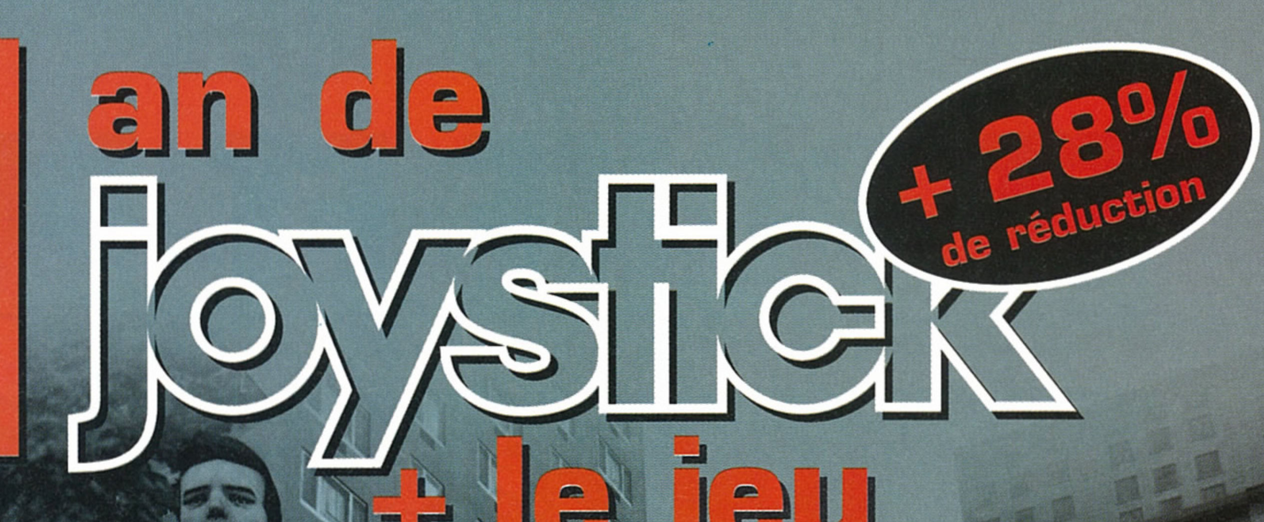




plus ou moins « skate core » comme Sum 41, Nirvana ou The Breeders. Le problème, c'est qu'il s'agit d'une musique qui est remplie de breaks, de ralentissements et de ruptures. Mais si on se permet de faire des breaks, ça casse l'impression de vitesse du jeu. Donc on est obligé d'adapter notre écriture, afin d'éviter ça. Du coup, pour Supreme Snowboarding, on en a profité pour écrire la musique à un tempo un tout petit peu plus rapide que le rythme du jeu – une trouvaille à nous qui marche bien pour stresser le joueur. Donc tu vois, ce qui est le plus important pour nous, c'est ce que la musique apporte au jeu, et non le contraire. On est un certain nombre de musiciens, dans cette boîte, mais celui qui veut faire son album perso, il le fera dans son studio à lui, mais pas dans un jeu.

Comment vois-tu les gars du jeu vidéo, du haut de ton expérience ?
Je trouve qu'il y en a beaucoup qui se débrouillent vachement mal, par rapport aux finances et au financement. C'est-à-dire qu'ils ne savent pas très bien trouver des sous, ni quoi en faire une fois qu'ils en ont. Et puis je suis effaré de voir à quel point les relations entre créatifs et distributeurs sont pleines de pressions et d'animosité. Un projet, pour qu'il arrive à terme dans de bonnes conditions, il faut quand même le couver de pas mal d'amour. Et c'est, hélas, rarement le cas dans cette industrie. Je sais que ce n'est pas facile, parce que les plates-formes changent tout le temps, mais je trouve quand même que les jeux sortent trop tôt. Alors je sais qu'il y a des rendez-vous à ne pas manquer, comme la période des fêtes de Noël, mais bon, sortir un jeu pas fini, c'est quand même pas génial. Tu imagines un disque auquel il manquerait une chanson, alors qu'elle serait indiquée sur la pochette ? Ou un film dont la fin n'aurait pas été tournée, ou qui planterait au milieu ? Je trouve que le jeu vidéo ne s'inspire pas assez des systèmes qui ont fait leurs preuves dans les vieilles industries. Moi, par exemple, je me bats pour qu'on fasse une lecture avant de se lancer dans la langue source d'un jeu, histoire de vérifier que ça passe bien. C'est un budget, qui peut faire économiser pas mal de temps par la suite. Si on avait fait une lecture pour Outcast, par exemple, on se serait rendu compte que le jeu était beaucoup trop bavard. Mais bon, c'est en train de se mettre en place doucement. □□□





+ le jeu

11 n^os (avec 2 CD-Rom PC et 1 Booklet soluces) /an 64,90 € (1)

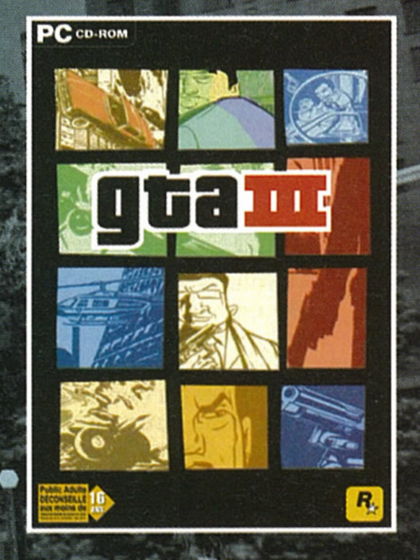
+ le jeu GTA III 45,50 € (2)

POUR VOUS 79 € (3)

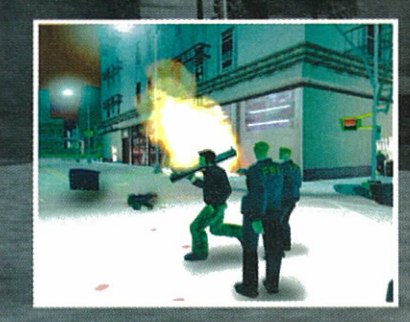
au lieu de ~~110,40 €~~



31,40 € D'ÉCONOMIE








B U L L E T I N D ' A B O N N E M E N T

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK
BP 50002
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne à Joystick pour 1 an (11 n^os) et je recevrai en plus le jeu GTA III pour **79 €** seulement au lieu de ~~110,40 €~~, soit **31,40 €** d'économie.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bancaire

n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration : |_|_| |_|_|

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

.... Code postal : |_|_|_|_|_|

Ville : ....

Date de naissance : |_|_| |_|_| 19 |_|_|

e-mail :

Signature obligatoire :

(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux, TVA à 2,1 % incluse. (2) Prix de vente public généralement constaté, TVA à 19,6 % incluse.
(3) Vous pouvez acquérir séparément les 11 n^os de Joystick au prix unitaire de 5,9 € et le jeu GTA III au prix unitaire de 45,50 € (+ 2 € de frais d'emballage et de port).
Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 30 septembre 2002, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.
Délai de livraison de la prime : 4 à 6 semaines après la réception du premier numéro de votre abonnement.

KPJ38

ET POKE ET PEEK

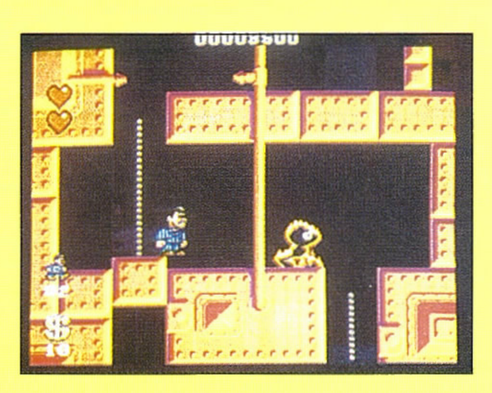


Oh, une nouvelle rubrique ! Nous avons longtemps hésité entre 1) consacrer une page par mois à l'évolution des taux indiciels de la Bourse de Francfort, ou 2) feuilleter avec vous les numéros de Joystick d'il y a très exactement dix ans, histoire de rigoler un bon coup. Oui, c'est la deuxième option qui l'a emporté, mais de peu. Quant au titre, il faut être un vieux de la vieille pour apprécier le jeu de mots. Les instructions Poke et Peek permettaient, en Basic, d'adresser directement des valeurs dans les cases mémoire, ce qui s'avérait fort pratique pour tricher et pour bidouiller. Ah là là, quelle époque épique !

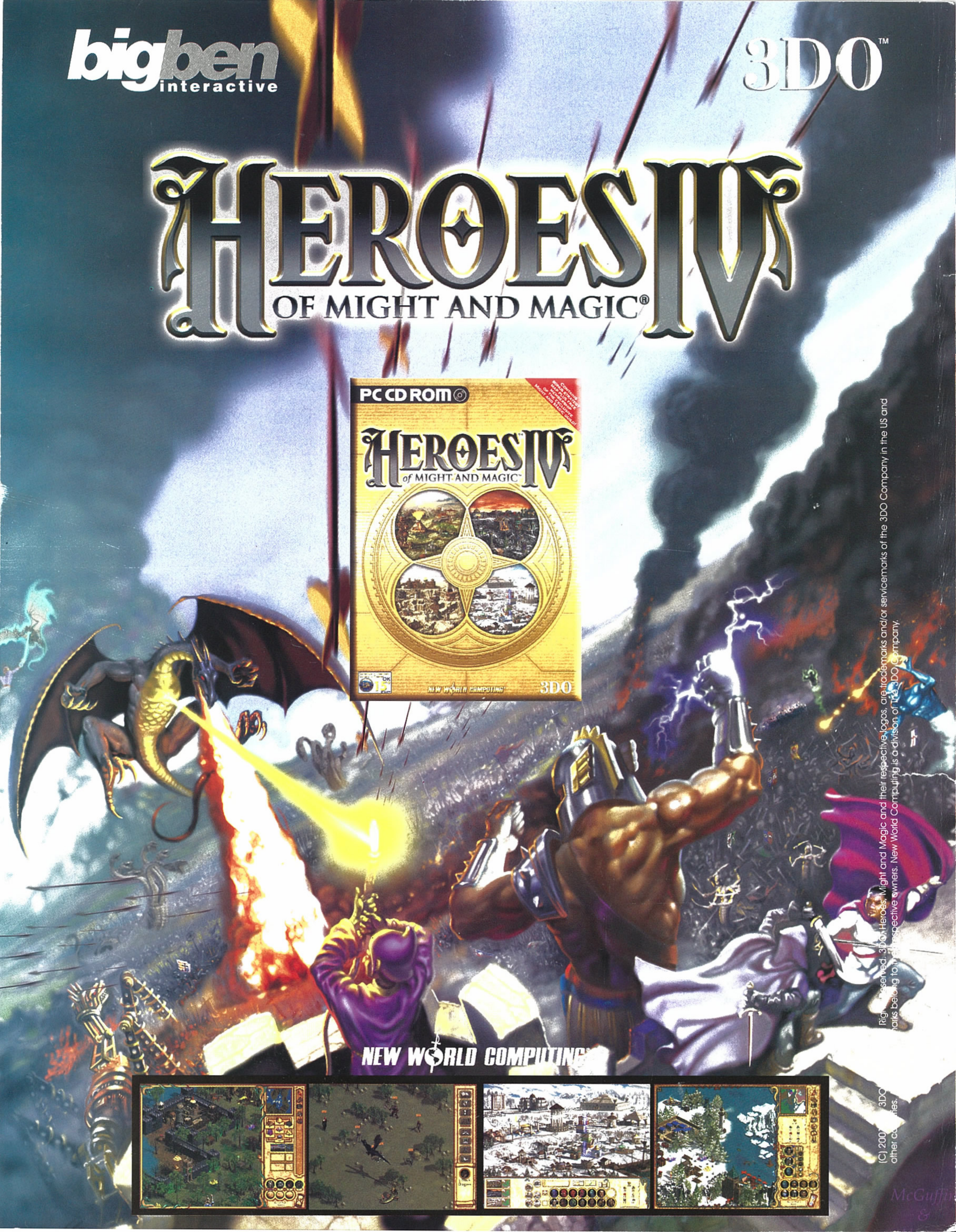
Qu'est-ce qui passait dans ce canard idiot il y a dix ans ? Il y avait la Famille Adams en couverture, à cause d'un jeu de plate-forme inspiré du film qui se récolta la note fantastique de 96 %. C'était de l'Amiga évidemment, parce que tout le monde se souvient que le ST, c'était de la merde. Ou alors, c'était l'inverse, je ne m'en rappelle plus, c'est tellement loin tout ça. En tout cas, dans les Joystick d'il y a dix ans, ça tapait plutôt haut au niveau notation. Je prends une page au hasard… Hop, Eternam, un jeu d'aventure 3D : 95 %. C'était de la 3D d'époque, du rustique, c'est-à-dire quatre polygones, pas de texture et trente-deux couleurs grand maximum, sinon la carte graphique s'autodétruisait. Le pire, c'est que je me souviens avoir bavé pendant des mois devant ce jeu sur le 286 16 MHz de mon reup qui venait juste de troquer son moniteur monochrome (les pires, ambre et noir) pour un 14 pouces de bourgeois… La farandole des bonnes notes continue : 94 % pour Lure of the Tempress (un jeu de rôle/aventure sur ST et PC, je suis sûr que les photos vont vous rappeler quelque chose), 96 % pour Darkseed et ses graphismes glauques à la Giger, 95 % pour Jim Power in Mutant Planet, 94 % pour Ishar (avec pas moins de 40 Ko de bruitages était-il précisé dans le test), 95 % pour Planet's Edge... C'était un peu comme à « l'École des Fans ». Et surprise, le cadavre du CPC n'était pas encore en train de pourrir au fond de sa tombe puisqu'il bénéficiait encore de quelques sorties de jeux. Ce mois-ci, c'était WWF Wrestlemania : 76 %, et je crois que même en 1992, le graphisme était déjà tout naze.

Enfin, dans la série « La passion des arts divinatoires », citons cette belle phrase trouvée dans l'édito de ce numéro 27, à propos du fait que les jeux consoles étaient (déjà) bien plus nombreux que les jeux PC : « Mais avec l'arrivée des CD-Rom, CD-I et autres CDTV, les choses vont changer. » Un peu plus loin, dans la rubrique Courrier, une illustration de la méthode Coué : « Non seulement, le Mac peut prendre le chemin ludique du PC, mais en plus, il le fait déjà. » Purée, dire qu'on y croyait encore à l'époque.

ACKBOO







bigben interactive
3DO™
HEROES IV
OF MIGHT AND MAGIC®
PC CD ROM
HEROES IV of MIGHT AND MAGIC™
NEW WORLD COMPUTING
3DO
NEW WORLD COMPUTING
Might and Magic and their respective logos, are trademarks and/or servicemarks of the 3DO Company in the US and
owners. New World Computing is a division of the 3DO Company.